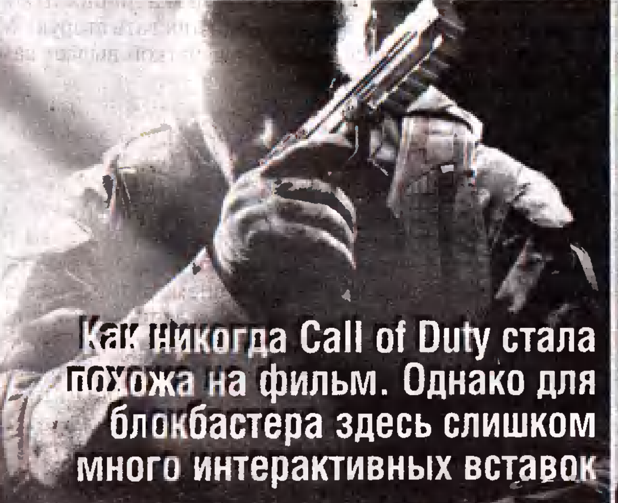
№ 12
Виртуальные радости
(156), декабрь, 2012 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная
http://vrgames.by
ISSN 1992-7835

В НОМЕРЕ:

Assassin's Creed III

Несмотря на множество шероховатостей, Assassin`s Creed 3 заслуживает высокой оценки. AC 3 — это яркий пример незавершенного шедевра, когда великолепная игра из-за определенных причин скатывается до просто хорошего проекта. Грандиозная трилогия должна заканчиваться совсем не так...



Как никогда Call of Duty стала похожа на фильм. Однако для блокбастера здесь слишком много интерактивных вставок



Сорок седьмой уже не тот: нет больше той стальной выдержки, безразличия ко всем жертвам

Вселенная Halo еще не мертва, но пока и не шевелится — лишь сурово и непоколебимо стоит на одном месте

Здравствуйте!

Последний месяц осени, как и предполагалось, порадовал нас отличными играми и фильмами. ***Assassin's Creed III, Hitman: Absolution, Halo 4, Medal of Honor: Warfighter и Call of Duty: Black Ops 2*** *— поиграть определенно есть во что.*

В кинотеатрах тем временем шла новая лента о приключениях Джеймса Бонда, где все как обычно: взрывы, погони, дорогие автомобили и красивые дамы. Рецензии на ***"007: Координаты "Скайфолл", "Облачный атлас"*** *и другие кинопремьеры ноября уже ждут вас на страницах "ВР".*

В следующем выпуске мы подведем итоги прошедших двенадцати месяцев и раздадим награды самым-самым играм 2012 года.

На этом все, увидимся в новом, 2013 году!

Игра Syberia 3 анонсирована официально

Праздник на улице поклонников квестов — студия Microids наконец-то созрела для официального анонса Syberia 3, очередного продолжения в линейке великолепных квестовых игр Syberia. Этот громкий анонс разработчики почему-то решили провести очень тихо — через аккаунт студии в Facebook. Уже известно, что над третьей частью сериала работает знаменитый Бенуа Сокаль, один из ведущих разработчиков первых двух игр. Сокаль будет отвечать за сценарий. Изданием триквела займется компания Anuman Interactive. Кроме того, известно, что игра выйдет сразу на нескольких платформах — она точно появится на PC, также будут версии для консолей, но вот для каких именно, разработчики не говорят. Релиз Syberia 3 ориентировочно намечается на 2014-2015 годы. И пока это все, что Microids готова сообщить о своей новой игре.

Eurocom покидает рынок «больших» игр

Так смотрится, 007 Legends станет последним проектом от Eurocom, сделанным данной студией для PC и домашних консолей. Что ж, игра получилась откровенно слабой, и команда решила покинуть рынок, на котором у нее все равно хорошо работать не получается. В студии уже прошли масштабные сокращения — из 200 сотрудников коллектива 150 человек потеряли работу. Оставшаяся часть студии займется разработкой игр для мобильных телефонов и для других карманных гаджетов. Какие именно проекты разрабатываются в Eurocom в настоящее время — не сказано. Однако до сих пор студия делала преимущественно игры по мотивам известных кинокартин, так что, вполне вероятно, она и дальше будет продолжать ту же практику. Риск уйти с рынка игр для мобильников намного меньше, дальше ведь падать уже практически некуда.



Resident Evil: Revelations переберется на PS3 и Xbox 360

В интернете появилась информация о возможном выходе Resident Evil: Revelations на приставках Xbox 360 и PlayStation 3. Слухи поползли благодаря организации Korean Ratings Board, недавно добавившей домашние приставки в список платформ, на которых должна распространяться игра. Сама Capcom пока ничего официально не анонсировала по этому поводу.

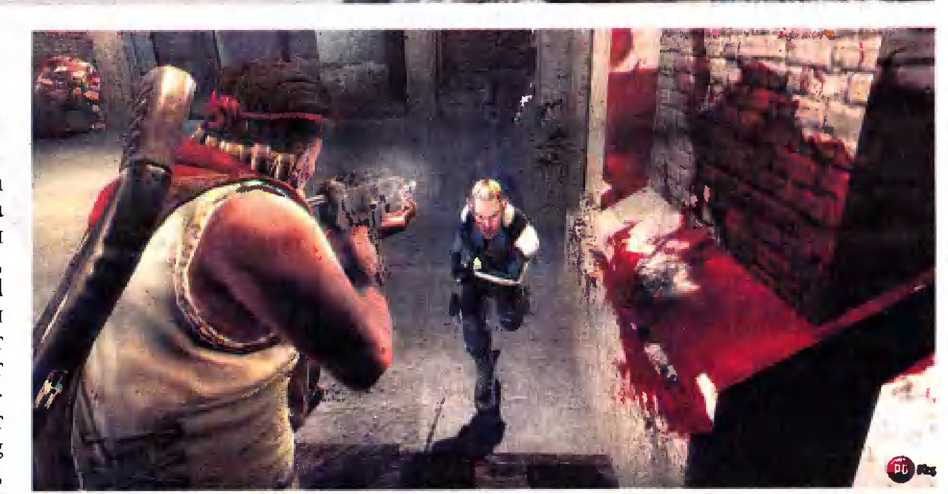
Ответвление Resident Evil: Revelations изначально вышло на Nintendo 3DS, однако данный «карманный» проект пришелся критикам по сердцу намного больше, чем Resident Evil 6 и Operation Raccoon City, созданные для домашних консолей. Напомним, по хронологии вселенной действие Revelations происходит между событиями Resident Evil 4 и Resident Evil 5. В отличие от последних «больших» проектов серии RE, «карманная» игра намного ближе к жанру survival horror, чем к экшенам от третьего лица. Главными героями Revelations являются Крис Редфилд и Джилл Валентайн.



The Walking Dead: Survival Instincts может стать успешной игрой

Как известно, издательство Activision в настоящее время вплотную взялось за собственный зомби-шутер, основанный на вселенной The Walking Dead. Проект, получивший подзаголовок Survival Instincts, разрабатывается студией Terminal Reality и является шутером от первого лица. Критики предсказывают новому проекту сокрушительный провал в продаже. С ними согласен и Роберт Киркман, автор вселенной The Walking Dead. Тем не менее, Роберт полагает, что «вытянуть» игру способны главные герои — братья Диксоны, которые очень популярны среди поклонников телесериала о «ходячих мертвецах». Именно возможность сыграть за этих героев может в итоге обеспечить коммерческий успех Survival Instincts.

Напомним, в отличие от серии квестов The Walking Dead, имеющих в своей основе оригинальный комикс, Survival Instincts создается по мотивам телесериала от компании AMC. Проект разрабатывается для PC, PlayStation 3 и Xbox 360, а релиз игры ориентировочно намечается на 2013 год.



Assassin's Creed 3 воруют грузовиками



В последние годы преступлений, совершаемых вокруг компьютерных игр, становится все больше. Так, недавно выяснилось, что игра Assassin's Creed 3 является весьма лакомым кусочком для воров. На прошлой неделе в одной из европейских стран воры угнали грузовик с дисками AC3 для PC. По информации Kotaku, коробки с игрой должны были появиться на полках магазинов 30 ноября, в день европейского старта продаж Assassin's Creed 3.

Как уже сообщила Ubisoft, на старт продаж новой Assassin's Creed случившееся нисколько не повлияет. Тем не менее, по информации Kotaku, инцидент может отразиться на тех геймерах, которые оформили предзаказ на коллекционное издание игры (Join or Die), поскольку Ubisoft по каким-то неназванным пока причинам не может привести дополнительную партию дисков данной версии. Также издательство уже приняло меры для того, чтобы похитители не смогли активировать украденные игры — их серийные коды внесены в специальный «черный список».

Shadowrun возвращается в следующем году

Очередная классическая RPG-вселенная в скором будущем получит шанс на «возрождение» — речь идет о мире, в котором разворачивается действие игры Shadowrun. Еще в апреле текущего года был завершен сбор средств на разработку нового проекта, получившего название Shadowrun Returns. Причем количество собранных денег превзошло ожидания разработчиков из Harebrained Schemes — планируя собрать всего $400 000, они в итоге получили $1 836 447. «Лишние» деньги не пропадут, разработчики используют их для того, чтобы максимально довести новый проект до ума — например, ранее в игре планировался обычный «вид сверху», тогда как теперь его заменят изометрической проекцией. В продаже Shadowrun Returns должна появиться в мае-июне 2013 года. Распространяться сиквел будет исключительно цифровым способом. Кстати, Returns будет не единственным новым проектом во вселенной Shadowrun. В настоящее время на сервисе Kickstarter идет сбор денег на создание Shadowrun Online, над которой трудится коллектив Cliffhanger Productions.

PlayStation 3 отмечает новый успех



История нынешнего поколения консолей близится к завершению — настало время подводить итоги его жизни. С такими итогами совсем недавно выступила фирма Sony, поделившаяся информацией о количестве отгруженных PlayStation 3 за шесть лет существования данной приставки. По словам японской компании, с учетом новой партии приставок, недавно уехавшей на полки магазинов, к настоящему времени отгружено уже 70 млн. консолей. К 10 ноября по всему миру было продано 68.3 млн. Sony PlayStation 3. Темпы продаж японской приставки составляют в среднем около 300 тысяч экземпляров в неделю. Ожидается, что оставшиеся в магазинах консоли будут реализованы до конца года, во время "хлебного" праздничного сезона. Конечно же, Sony пока не собирается сворачивать выпуск PlayStation 3, эта приставка будет некоторое время продаваться и бок о бок с некстген-консолями. Однако уже сейчас можно сказать, что 70 млн. проданных устройств — весьма неплохой результат для данного домашнего устройства.



Демо-версия ZombiU появится уже в декабре

Пока неизвестно, придется ли по вкусу геймерам грядущий ужастик ZombiU — уж больно разные отзывы поступают от тех, кто уже успел поиграть в данный проект. Однако издательство Ubisoft хранит невозмутимость, и кажется, оно вполне уверено в успехе игры. Уверено настолько, что в скором будущем собирается представить на суд геймеров демоверсию ZombiU. Когда именно демка игры появится в интернете — не сообщается, однако это обязательно случится до 15 декабря. Во всяком случае, так в своем Twitter утверждает один из разработчиков студии Ubisoft Montpellier. Напомним, новый проект о беспокойных трупах создается для приставки Nintendo Wii U.

Mirror's Edge 2 в разработке

Паркурный боевик Mirror's Edge в свое время был весьма неоднозначно воспринят публикой — кому-то этот проект очень понравился, кто-то, напротив, посчитал его довольно слабым. Долгие годы ходили слухи о создании сиквела, но, казалось, все внимание сотрудников EA DICE занимала серия Battlefield. И лишь недавно поступило первое официальное подтверждение того, что разработчики делают Mirror's Edge 2.

Бен Казенс, топ-менеджер, ранее работавший в EA Easy Studio, через свой «Твиттер» сообщил, что в Стокгольме все в курсе разработки Mirror's Edge 2 студией EA DICE. Это, конечно, не полноценный официальный анонс от DICE, однако такие люди, как Бен, вряд ли будут разбрасываться словами. Потому уже можно не сомневаться, что в скором будущем мы сможем снова заглянуть во вселенную тоталитарного режима Mirror's Edge и пробежаться по крышам и стерильным коридорам ее зданий.



Линейку Hitman ставят на конвейер?

Как выяснилось, игра Hitman: Absolution будет вовсе не последним проектом в линейке о лысом киллере. Даже напротив, все еще только-только начинается. Об этом недавно поведал Том Блистад из студии IO Interactive. По его словам, теперь к разработке сериала Hitman издательство Square Enix решило подключить еще один коллектив — Square Enix Montreal, — который уже приступил к разработке новой игры. Том даже не скрывает, откуда издатели почерпнули идею — речь идет о знаменитом чередовании студий Treyarch и Infinity Ward издательства Activision. Эти две команды по очереди, в соревновательном режиме работают над серией Call of Duty. Впрочем, возможно, новые игры о Хитмане будут чередоваться, но при этом не появляться в магазинах каждый год. К примеру, IO Interactive сейчас занимается новой игрой, и неизвестно, будет ли это проект из линейки Hitman, либо же что-то другое. Но вообще, даже то, что Hitman вообще решили поставить на конвейер, внушает опасения. Примеры Need for Speed и той же Call of Duty издательства Square Enix, видимо, ничему не научили.

Игроки решат, каким будет Mass Effect 4

Ранее BioWare неоднократно заявляла, что Mass Effect 3 стала завершающей частью трилогии. Теперь разработчикам из BioWare Montreal нужно двигаться дальше, и они, видимо, пока еще толком не представляют себе, какой будет новая игра. BioWare уже прежде просила геймеров делиться идеями по поводу четвертой части. И вот совсем недавно Кейси Хадсон, один из сотрудников компании, снова попросил помощи у игроков. Кейси хотел бы узнать, в каких временных рамках, по нашему мнению, должно разворачиваться действие Mass Effect 4 — до событий первой трилогии, либо же после них.



На данный момент большинство геймеров, проголосовавших в «Твиттере» Хадсона, хотят, чтобы события Mass Effect 4 происходили после действия первой трилогии. Однако даже в этом случае в игре вряд ли появится командор Шепард — разработчики непреклонно заявляют, что его история уже завершена.

Наследники Толкина будут судиться с Warner Bros.

Игры по вселенной «Властелина Колец» под угрозой — наследникам Толкина категорически не по нраву некоторые из тех проектов о Средиземье, которые сейчас выпускает Warner Bros. Дошло до того, что компании теперь придется отвечать в суде по выдвинутому против нее иску на сумму $80 млн.



Как утверждают наследники Толкина, хитрая Warner Bros. незаконно завладела правами, на которые не распространяется лицензия, выданная еще в 1969 году. Здесь подразумевается скачиваемый контент — мол, в лицензии говорится, что ее обладатель имеет право выпускать физическую продукцию, но никак не цифровые товары. Разумеется, в 1969 году о загружаемом контенте никто даже не подозревал, потому неудивительно, что в лицензию его не включили. Сдается нам, кому-то просто захотелось еще больше денег.

А вот претензия по поводу «виртуального игрального автомата» The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring — Online Slot Game, выполненного в стиле «однорукий бандит», кажется нам вполне здравой. В исковом заявлении говорится, что данная игра порочит репутацию книг Толкина.

Пока компания Warner Bros. никак не комментирует ситуацию, развернувшуюся вокруг вселенной Lord of the Rings.

Rockstar Games: GTA V может выйти на PC и Nintendo Wii U



В настоящее время разработка GTA V анонсирована только для приставок Xbox 360 и PlayStation 3, что немного волнует обладателей персональных компьютеров. Разумеется, игры серии GTA и раньше выходили на PC с опозданием по сравнению с консольными версиями, однако не мешало бы все-таки услышать от разработчиков подтверждение тому, что игра точно появится на компьютерах. Но Дэн Хаузер, вице-президент Rockstar Games, на 100% обнадежить игроков пока не может. Он не отрицает, что выпуск версии GTA V для PC и даже для Nintendo Wii U вполне возможен. Однако точно ничего Хаузер пока не говорит, видно, решение еще не принято. Кстати, по его словам, версия игры вполне может появиться и на устройствах от Apple. Дэн также лишний раз подчеркнул, что Rockstar не принадлежит ни Nintendo, ни Microsoft, ни Sony — а значит, она в состоянии сама решать, на каких платформах ей выпускать свои игры. Пока точно известно, что GTA V выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360, случится это весной 2013 года.

Боевой робот из MechWarrior отправился на штурм Зимнего дворца

Курьезный случай недавно произошел в Австралии: тамошние составители экзамена для получения школьных аттестатов добавили в качестве иллюстрации к тексту вопросов картинку, на которой изображен штурм Зимнего дворца во время Октябрьской революции. Причем на штурм вместе с революционерами идет и огромный робот Battle Mech Marauder, «позаимствованный» из игры MechWarrior 2.



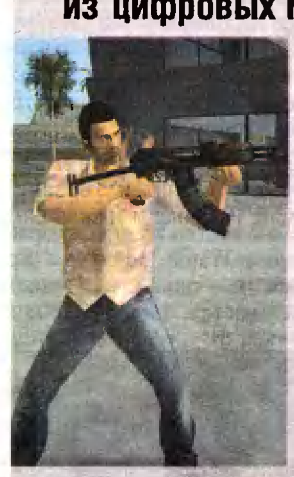
Непонятно, как присутствие на картинке металлического воина проморгали составители экзамена, однако от зорких глаз школьников робот не укрылся. Ученики отчитались о случившемся в Твиттере, и благодаря их бдительности «революционным роботом» заинтересовалась широкая общественность. Составители сборника экзаменационных вопросов винят во всем Google — мол, именно поисковик выдал такую картинку первой при запросе «Октябрьская революция». Кто же является автором коллажа — не известно, но в качестве основы для создания иллюстрации использовалась картина Николая Кочергина «Штурм Зимнего дворца».



Call of Duty: Black Ops 2 «сделала» $500 млн. за сутки

Кажется, создатели раскрученного сериала Call of Duty действительно нащупали некую «формулу успеха», которая позволяет их новым играм раз за разом собирать в продаже баснословные суммы. На протяжении нескольких последних лет CoD стабильно устанавливает рекорды продаж. Не стала исключением и новенькая Black Ops 2 — только за первые сутки продаж по всему миру игра заработала $500 млн. Уже опираясь только на эти цифры можно сказать, что новую Call of Duty ждет коммерческий успех, и, соответственно, в 2013 году нас ожидает очередной сиквел — в этом можно не сомневаться. Рекорд предыдущей игры серии (Modern Warfare 3) Black Ops 2 смогла улучшить на $100 млн. Сейчас новая CoD уже официально признана самым прибыльным проектом 2012 года. А ведь продажи еще только-только начинаются. Бобби Котик наверняка сейчас потирает руки в предвкушении барышей, а мы просто ждем, когда Activision приступит к выпуску Call of Duty по схеме «две игры в год». Судя по тому, сколько новых студий сейчас подключилось к работе над сериалом, это время уже не за горами.

GTA: Vice City изъята из цифровых магазинов



Недавно из онлайновых торговых точек, в том числе и из сервиса Steam, полностью пропал бандитский экшен GTA: Vice City. Разработчики проекта дали комментарий по этому поводу одному из клиентов «парового сервиса». Дескать, Vice City изъята из продажи временно, потому что у игры «возникли проблемы с лицензированием». По версии сайта Cinema Blend, дело касается всего одной песни — композиции Майкла Джексона Wanna be Startin' Something, которая звучит в игре на радио Fever 105. Якобы этот факт очень не понравился Sony Music Entertainment, владеющей правами на данный музыкальный трек. Сама компания Rockstar не подтверждает, но и не опровергает эту информацию. «Рокстаровцы» просто обещают постараться решить проблему и вернуть проект на полки виртуальных магазинов так скоро, как только позволит возможность. Интересно, что из широкой продажи Vice City была изъята еще в октябре, однако лишь сейчас данный факт получил широкую огласку. Также пока непонятно, отразятся ли проблемы с лицензированием на версиях игры для iOS и Android, которые должны появиться в продаже до конца года.

Жанр: экшен
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft Entertainment
Похожие игры: серия Grand Theft Auto, Deus Ex
Дата выхода: не объявлена
Официальный сайт игры:
watchdogs.ubi.com/watchdogsgame



За последний десяток лет информационные технологии невероятно сильно проникли в нашу повседневную жизнь. Мобильники и планшеты, ноутбуки и стационарные ПК, медиаплееры и "читалки" — все эти, а также многие другие карманные гаджеты и стационарные IT-устройства окружают нас постоянно: на работе, на улице, в собственном доме. Watch Dogs — игра, повествующая о будущем информационного общества. Когда функции умных систем значительно расширены, и они превращаются в "большого брата", руководящего людьми. Когда все на городских улицах подвластно единому супермозгу, контролирующему как людей, так и машины. Когда кажется, что бороться с беспощадными крупными корпорациями бессмысленно...даже тогда находятся те, кто может противостоять страшной угрозе. Watch Dogs расскажет нам о таких людях.

Watch Dogs

Против системы

Мрачное будущее

Знакомьтесь, Айдан Пирс — главный герой Watch Dogs, парень, одинаково хорошо орудующий пистолетом, мозгами и кулаками, а имеющий множество интересных дополнительных талантов. В мире Айдана всеми городскими инфраструктурами управляет мощная программа ctOS. Она также собирает информацию о людях, живущих в городе. ctOS — оружие частных корпораций, ведь серьезный бизнес в будущем очень нуждается в таком помощнике — быстром, умном, проникающем всюду, наблюдающем за улицами Нью-Йорка с помощью тысяч видеокамер, микрофонов и других следящих устройств. Помощнике, контролирующем все.

Поначалу создается впечатление, что Айдан Пирс — мститель-одиночка, обычный парень в простой куртке и с капюшоном на голове, уныло бродящий по залитым дождем городским улицам. Разве под силу такому одолеть Систему? Но разработчики практически сразу сообщают нам, что у Пирса есть помощники. Кроме того, и сам Пирс даже в одиночку способен на очень многое. Он поставил систему на службу себе: легко может получить по телефону досье на любого встреченного ему в городе человека — пригодится для определения целей в толпе. Переключить огни на светофоре, чтобы спровоцировать дорожную пробку, или аварию? Не вопрос! Заглушить все мобильники на определенном расстоянии вокруг себя? Без проблем! А если нужно, и намять бока противникам Пирс легко сможет, и из пистолета врагов расстрелять ему тоже под силу. Красиво прокатиться по капоту ближайшей машины, стреляя из пистолета, труда не составляет. И бегать, и прыгать Айдан тоже любит и умеет (хочется надеяться, что разработчики Watch Dogs не забудут про модный ныне паркур). Вот он — супермен XXI века!

А если уж он не один — тогда держитесь, ctOS и могучие корпорации. За Системой стоят смертные люди, значит, за "повстанцами" рано или поздно может прийти Пирс, либо еще кто-нибудь. О напарниках героя разработчики пока не очень-то охотно рассказывают, но уже ясно, что в городе действует множество "борцов с системой". Возможно, в Watch Dogs будет и мультиплеерный режим — однако о нем пока ничего не рассказывается.



Улицы в огне

Разработчики придают больше значение сюжету, но вот насколько удачным он получится — еще вопрос. Все-таки действие игры разворачивается в большом Нью-Йорке, открытом городе-песочнице, где можно творить практически что угодно. И тут у разработчиков выбор. Либо позволять игрокам устраивать хаос на улицах в стиле GTA и таким образом забыть про стройный и серьезный сюжет. Либо жестко ограничить возможности игроков, как в L.A. Noire, но ценой этого рассказать интересную, продуманную историю. Мы все-таки надеемся на второй вариант, "бандитских" экшенов с открытым миром и без Watch Dogs сейчас много. А вот если нам предлагают гибрид из Assassin's Creed и недавней Dishonored, с интересным сеттингом и плюс ко всему с отменным сюжетом — разве же стоит отказываться от такого счастья? Будем надеяться, разработчики разделяют наше мнение.

Вселенная Watch Dogs — альтернатива нашему миру. Действие игры развернется в 2003 году, причем первые видео рисуют нам практически нуарную атмосферу, с угрюмыми людьми и непрекращающемся ливнем на улице. Сразу же вспоминаются первые две части серии Max Payne, где нуарный мегаполис был воссоздан просто блистательно. В Watch Dogs техногенный мир соседствует с унылыми фишками прошлого — но при этом выглядит игра просто изумительно!

Демонстрация геймплея Watch Dogs проводилась на ПК, также заявлено, что игра выйдет на главных приставках текущего поколения. Однако смотрится она настолько великолепно, что просто диву даешься — неужели вся эта красота возможна на нынешних консолях? Впрочем, вполне может быть, что проект выйдет как на современных приставках, так и на консолях грядущего поколения, таким образом, Watch Dogs станет переходной игрой между двумя поколениями приставок.

Всегда на связи

Одна из особенностей Watch Dogs — взаимодействие с портативными устройствами, такими как iPad, с помощью специально созданного для этого приложения. Полноценно играть на планшете, естественно, не получится. Зато можно будет развлечься взломом базы данных городских компьютеров — причем сведения, добытые через iPad, впоследствии пригодятся во время прохождения основного сюжета.

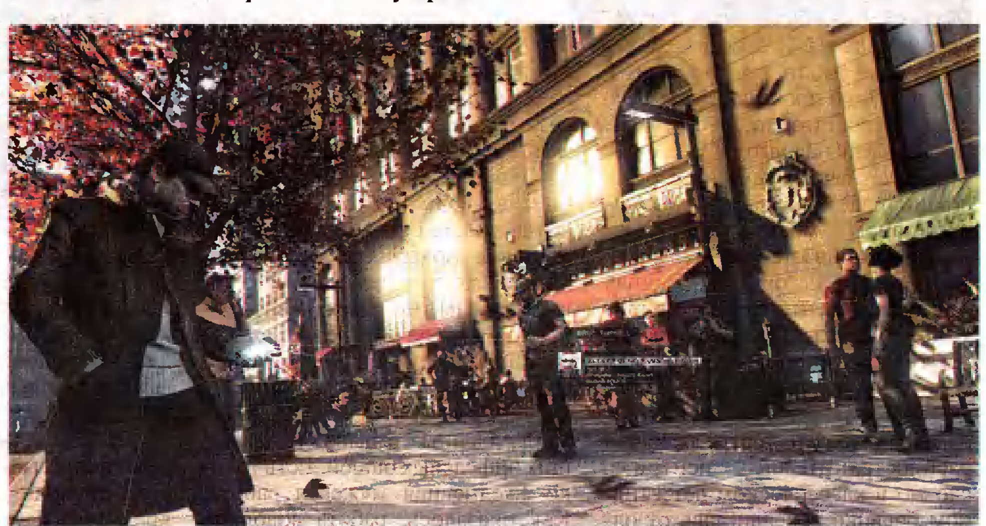
Кроме того, можно играть в кооперативе — в том время как ваши знакомые проходят игру дома, вы через планшет оказываете им помощь. К примеру, если друг уходит от погони, в ваших силах помочь ему оторваться от преследования, разводя мосты и переключая в нужный момент светофоры — и все это можно делать через iPad! Правда, на такие действия потребуется предварительное разрешение друга. Информация на планшете будет обновляться всякий раз, как геймер заходит в интернет в основной игре. Потом, уже после новых приключений в мире Watch Dogs, вы сможете сесть с планшетом и спокойно проанализировать новую информацию — к примеру, взглянуть на городскую карту, запомнить, где находится герой, обратить внимание на важные ориентиры.

Звучит как минимум очень интересно, и, учитывая популярность в наше время мобильных гаджетов, понятно, что разработчики правильно делают, уделяя внимание данной составляющей.

Стильно, умно, красиво — вот так в трех словах можно легко и просто описать проект Watch Dogs. Начавшая свой путь как классическая "темная лошадка", игра пока что очень по-хорошему нас удивляет. Будем надеяться, что и под занавес своей истории приставки нынешнего поколения смогут почаще радовать такими вот великолепными проектами.

AlexS





Medal of Honor: Warfighter
Документалистика







Жанр: Шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Danger Close Games
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: серия Battlefield, серия Call of Duty
Мультиплеер: интернет
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.medalofhonor.com

В 2010 году перезапущенная Medal of Honor после долгого перерыва снова схлестнулась с серией Call of Duty. Тогда представители Danger Close Games утверждали, что смогут "побить" хитовую линейку Activision на ее же поле и выдать качественный шутер от первого лица. FPS с интересной одиночной кампанией, которая привлечет больше игроков, чем сингл Call of Duty: Black Ops. В итоге разработчики Medal of Honor были посрамлены. Игроки не оценили очередной скриптовый шутер с унылым сюжетом и постоянной беготней по горам и селам Афганистана. Тем не менее, первая игра собрала достаточно денег для того, чтобы Electronic Arts дала добро на разработку продолжения.

Мужская работа

Во время работы над Warfighter ребята из Danger Close Games уже не сыпали обещаниями "убить" Call of Duty, лишь осторожно оговариваясь, что опыт предыдущей Medal of Honor будет учтен при создании сиквела. И действительно, некоторую работу над ошибками разработчики проделали, но ее все равно недостаточно, чтобы игра могла увлечь надолго.

Сюжетная кампания теперь не ограничивается только лишь Афганистаном — битва с террористами разворачивается по всему миру. В центре истории — мощная взрывчатка пентрит, с помощью которой бойцы Талибана планируют устроить ряд терактов по всему миру. Соответственно, цель команды спецназовцев, знакомой нам по предыдущей игре, — найти распространителей пентрита, словно в классическом детективном боевике передвигаясь от одного преступника к другому, пока не будет разрушена вся цепь. В сюжетных миссиях нашим бравым бойцам противостоят воины Талибана, хотя нашлось место и сомалийским пиратам, и боснийским террористам.

Заметно, что Danger Close Games всеми силами старалась сделать увлекательный боевик по рецептам Call of Duty, и при этом выделиться, добавив в Warfighter реалистичности и серьезный сюжет. История пытается удивить штурмами учебных лагерей террористов и перестрелкой на заброшенном ледовом катке, а также горюющими женами бойцов спецназа, которые пожертвовали личным счастьем во имя борьбы с терроризмом...

Но нет — как бы разработчики ни старались, у них не получается усидеть на двух стульях. Хотите пафосный боевик — вам к Call of Duty, а если требуется серьезный военный симулятор, обратите внимание на Arma. Warfighter же пытается угодить всем сразу, и в итоге не может угодить никому.

Многие задания открываются надписью "Основано на реальных событиях", и да, эти уровни на деле отлично доказывают, что война — весьма унылое занятие. Бесконечные зачистки зданий, когда мы вынуждены пригибаться к земле и прятаться за укрытиями от пролетающих вражеских пуль; привычная снайперская миссия, в которой целиться надо чуть поверх врага, или же задание по управлению дроном на гусеницах. Вышибание дверей, которое разработчики почему-то решили сделать "прокачиваемым" (положили врагов меткими хэдшотами — получайте в следующий раз возможность открыть дверь в помещение новым способом). Раз или два за игру такое могло быть интересным, но двери выносить приходится чуть ли не на каждом уровне, причем по несколько раз!

И, конечно же, унылый сюжет. Нет пафоса, нет спасения мира, ядерных взрывов и падающих эйфелевых башен. Есть только ежедневная мужская работа. Как оказалось, работа довольно скучная и тоскливая. После которой на самом деле очень устаешь.

Приятные неожиданности

Окончательно признать Warfighter главным разочарованием года мешают некоторые козыри, припрятанные в рукаве Danger Close Games. Движок Frostbite 2.0, позаимствованный у создателей Battlefield 3, выдает превосходную картинку. Правда, высокой степени разрушаемости ждать не приходится, все-таки новая Medal of Honor — это рельсовый шутер. Черт возьми, какая разрушаемость, если здесь даже автомобили взрываются не всегда, а только когда сюжет позволяет! Зато графика радует, она не уступает, даже немного превосходит картинку прошлогоднего хита от EA DICE. А когда сочная визуальная часть сочетается еще и с интересными уровнями... Наверняка вам запомнятся перестрелки в затопленном городке Изабелла, или преследование по лесам боснийского торговца оружием. Жаль, что таких моментов на всю игру — раз, два и обчелся.

Похвалить детище Danger Close можно и за сочный звук. Вот уж действительно, здесь все стволы звучат как по-настоящему, в отличие от однообразного стрекота оружия в той же Call of Duty.

Наконец, нашлось место и смелым нововведениям. Поездки на катерах с отстрелом преследователей или расстрел врагов с борта вертолета в шутерах далеко не новы, поэтому на таких развлекалочках заострять внимание не приходится — но как вам гоночные уровни? В Warfighter таких эпизодов целых два. Первый — отличная погоня по городским улицам за удирающим террористом, с суматошными взглядами на карту, тараном других машин, эффектными автотрюками. В этот момент новая Medal of Honor уделывает настоящую Need for Speed. Второй гоночный уровень — похищение врага, во время которого приходится буквально подкрадываться к противнику, скрываясь от патрулей на улицах большого города. Увлекательно и очень необычно — все-таки создателям Warfighter удалось сказать новое слово в жанре FPS. Вполне возможно, в скором будущем полноценные рейсинг-вставки станут привычным делом в шутерах от первого лица.

Медали для двоих

Пускай сингл в новой Medal of Honor и выдался очень скучным — но, может быть, в мультиплеере дела обстоят получше? Да, это на самом деле так, многопользовательский режим получился чуть-чуть получше, чем одиночная кампания. Хотя, говоря по совести, мультиплеер тоже звезд с неба не хватает.

Тем не менее, после сингла, с небольшим ошеломлением воспринимаешь то изобилие оружия, которое вдруг "сваливается" на игрока в мультиплеере. В одиночной игре террористы вооружены только "калашниковыми", да изредка еще попадаются ребята с ружьями в руках. В многопользовательском режиме сражаются спецназовцы из разных стран (когда задаете характеристики героя, можно выбрать его национальность) — соответственно, и различного вооружения для бойцов разных стран здесь очень много, так что глаза разбегаются. Только вот нужно запастись терпением и дождаться новеньких "пушек", их выдают не сразу.

Помимо "войны спецотрядов", есть у мультиплеерного режима Medal of Honor: Warfighter и еще одна фишка — широко разрекламированная система "двоек". И в самом деле, сыгранная команда из двух бойцов становится серьезной угрозой для вражеских спецназовцев. Во время боя вы видите силуэт напарника сквозь стену, а если вас подстрелили — в следующий раз вы возродитесь рядом с партнером. "Двойки" по-настоящему эффективны будут только в идеально сыгранных командах. С посторонними же такая кооперативная игра превращается в настоящее мучение, когда толком не сработавшиеся бойцы просто не могут нормально координировать свои действия.

В остальном же — все то, что и ожидаешь от крепкого шутерного мультиплеера. Разве что карт могло быть и побольше, да и сделать их можно было бы попросторнее. Сетевая часть Warfighter наверняка найдет своих поклонников, но мы сомневаемся, что их будет очень много — на рынке есть и другие шутерные гиганты, предлагающие собственные онлайновые развлечения. И, скорее всего, "альтернативные блюда" окажутся повкуснее того, чем нас потчует новая Medal of Honor.

РАДОСТИ

Красивая графика
Отличный звук
Пара интересных локаций
"Автомобильные" уровни
Возможность сразиться в мультиплеере за спецназ разных стран
Система "двоек"

ГАДОСТИ

Скучный сюжет
Весьма однообразный геймплей
Разрушаемость — только по сценарию
Дефицит оружия в одиночной кампании
Мало мультиплеерных карт

ВЫВОД:

Второй провал подряд — похоже, разработчики из Danger Close Games так ничему и не научились. Интересно, долго ли Electronic Arts будет позволять разработчикам лепить откровенно слабые проекты? Так или иначе, "формула Call of Duty", позволяющая раз за разом выдавать суперуспешные в продаже шутеры, по-прежнему остается секретом студий, работающих на Activision.

ОЦЕНКА:

6.5

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS

The Sims 3: Seasons

Жанр: Life Sim
Платформы: PC/ Mac
Разработчик: The Sims Studio
Издатель: EA Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: The Sims, The Sims 2
Мультиплеер: нет
Системные требования: Windows XP SP2/Vista SP1; Pentium IV 2 ГГц/Athlon XP 2000+ (Pentium IV 2,4 ГГц/Athlon XP 2400+ для Windows Vista); 1 Гб оперативной памяти (1,5 Гб для Vista); 6,1 Гб свободного места на жестком диске (+ 1 Гб для сохранения созданных материалов); видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров версии 2.0 с памятью 128 Мб; устройство для чтения DVD-дисков; клавиатура; мышь
Возрастной рейтинг ESRB: 12+
Официальный сайт игры: www.thesims3.com





Новое дополнение к одной из самых популярных игр мира The Sims 3 не успело обосноваться как следует на полках магазинов, и его уже скачали сотни тысяч пользователей. Дополнение "Времена года" не стало ни для кого сюрпризом, ведь у The Sims 2 уже выходило нечто подобное. Однако радуются фанаты так, словно это все в первый раз. Сколько бы мы ни решали проблем, все равно они будут появляться в нашей жизни. И чаще всего наиболее простым решением этих самых проблем является всем понятное "убежать". Теперь The Sims 3 не просто предоставит вам эту возможность, но сделает это времяпровождение приятным и... невероятно долгим. Ведь новое дополнение "Времена года" затянет и влюбит вас в себя.

Футбол, хоккей и прочее

"Дополнение "Времена года" позволяет поиграть с погодными эффектами и проникнуться настроением каждого времени года вместе со своими персонажами, участвуя в ярких и увлекательных сюжетных историях", — рассказывает Райан Воган, продюсер The Sims. — С момента выпуска The Sims 3 дополнение "Времена года" можно смело назвать самым долгожданным, самым востребованным продуктом. Сезонные изменения, которым посвящено дополнение, придают игре потрясающую реалистичность — природные эффекты воспроизводятся с непревзойденным натурализмом, которого еще не знал мир The Sims".

Впервые за историю серии для ПК/Мас игроки могут отправить своих персонажей поплавать в океане, исследуя прежде недоступную им часть игровой вселенной, а кроме того насладиться морской прохладой в жаркий летний день. Для персонажей, которые особенно любят холод, есть возможность побыть "моржами", погрузившись зимой в ледяную прорубь. Герои игры могут совершенствовать свои навыки, побеждая в футбольных состязаниях, или развлекаться сноубордингом на хафпайпе. Спектр сезонных развлечений на любой вкус поистине огромен: хотите — займитесь вместе с персонажем дайвингом, хотите — пускайте роскошные фейерверки, мастерите тыкву на Хэллоуин или стройте уютный снежный домик-иглу. Ваш персонаж не соскучится в течение целого года, а вы стопроцентно пропустите сессию!

Зима

Так как новое дополнение "Сезоны" приносит массу удовольствий в каждой поре года, то и говорить следует о каждой по отдельности.

Итак, при входе заморачиваться по поводу сезона не стоит — игра сама устанавливает график. Все начинается с осени. Следует отметить, что разработчики идеально продумали смену одной поры года на другую: зеленые деревья медленно и плавно меняют свой окрас. Никаких режущих глаз переходов — резких "покраснений" листвы нет и в природе, и в игре. Сначала к летней зелени добавляются едва заметные оттенки желтого, и с течением времени они усиливаются, заменяя собой зеленые краски на листьях. Обычно сразу же и начинаются листопады. Вы начинаете судорожно сгребать все в кучи, а потом, естественно, в них же и прыгать, веселиться и просто радоваться как ребенок. Температура в The Sims 3: Seasons играет немаловажную роль. В первые дни столбик градусника показывает около 18 градусов, а затем с каждым симовским днем начинает медленно опускаться до зимней температуры. Именно в это время в город приходит осенний праздник с тыквами, яблоками, страшными домами, населенными призраками и костюмированными вечеринками. Плюс к графике игры: закаты, рассветы, даже грибной дождь — все выглядит очень качественно.

Что касается других соревнований, которые, как оказалось, любят все жители городка, то тут можно приписать еще пару забавных. Например, поединки по поеданию пирогов или состязания "кто выловит больше яблок из тазика".

Через какое-то время приход зимы дает о себе знать: у виртуальных человечков изо рта и носа валит добротный такой пар. Но до этого абсолютно весь город празднует реальный праздник Хэллоуин, правда, в мире симов он называется "Страшный денек". Все наряжаются в костюмы, вырезают из тыкв лица своих соседей и веселятся до утра. Честно, вот так посидишь — и сам захочешь ночь 31 октября.

Осень

Фраза о том, что беда подкрадывается незаметно, в случае прихода зимы в The Sims 3 в корне не верна. В последние дни осени (в стандартном варианте сезон продолжается 7 дней) по ночам начал появляться иней, а пруды в парках и на жилых лотах покрывались тонкой коркой льда. Эта корка еще не позволяет кататься на коньках, но ловить рыбу уже нельзя. Все переодеваются в зимнюю одежду, а кто не успел, тот, как говорится, опоздал. По крайней мере, было забавно наблюдать, как человечки замерзали так, что не могли пошевелиться и статуями падали на дорогу.

Можно украсить свой дом по-праздничному, ведь с появлением зимы приходит и Новый год. Начинается сезонный праздник в парке: все катаются на лыжах, на сноубордах, играют в снежки, и мое любимое — делают снежных ангелов. Говорят, что есть три вещи, на которые можно смотреть вечно: на огонь, воду и как работает другой человек. Нашлась и четвертая — зимние пейзажи во "Временах Года"!

Праздничное меню симов заставит любого человека пустить слюну. Не всегда в реальной жизни за бесценок можно приобрести и начо, и пирог, и пирожки с тофу, и эгг-ног, и... Что, вкусно? То-то же. Чтобы не расстраивать желудки читателей дальше, лучше сразу перейти к весне.

Весна

Позитивная восьмилистная ромашка на портрете сима появилась неожиданно; она заменила собой снежинку на панели управления. Снег растаял, пошли дожди, все симы заболели. Насморк, кашель — придется лечиться. Кстати, насчет дождей. Точнее, насчет зонтов. Фанаты "Звездных войн" ликуют: теперь появились зонты, ручки которых сделаны в виде светящихся мечей. Порадуйте своего персонажа — будьте Дартом Вейдером или мастером Йодой в резиновых ботинках.

Цвести, как оказывается, могут не только цветы. Симы тоже хотят любви с приходом весны. Ищите пару своему человечку, или он вам сильно надоест своими любовными мыслями. И в виртуальном городке в кое-то веки наступает Пасха. Симы находят раскрашенные яйца и радуются как маленькие дети. А мы вместе с ними.

Лето

И, наконец, наступило лето. На самом деле время буквально пролетело. Теперь "мое семейство" отправилось искать новые развлечения по сезону. Здесь и играли в футбол, загорали (только смотрите там, не сгорите на солнце!), катайтесь на роликах и плавайте в море.

Кстати, последнее, о чем следует сказать, так это о пришельцах. Если кто и играл в The Sims 2, то никогда не забудет похищения инопланетян. Ведь после них ваш сим, даже если он мужчина, беременел. В третьей части люди с другой вселенной снова появляются, но разгадать тайну их прибытия трудно. В конце концов, если у вас не сложились отношения, то можете ставить над ними опыты в лаборатории.

***

"Sims 3: Seasons" затягивает не по-детски. Ненадолго, конечно, но не отпустит, пока вы не разгадаете все тайны и не найдете все пасхалки. Поэтому играйте с удовольствием.

РАДОСТИ:

Увлекательный игровой процесс
Графика на высшем уровне любых симуляторов жизни
Музыка игры не оставит вас равнодушными

ГАДОСТИ:

Этот самый увлекательный игровой процесс быстро надоедает

ОЦЕНКА:

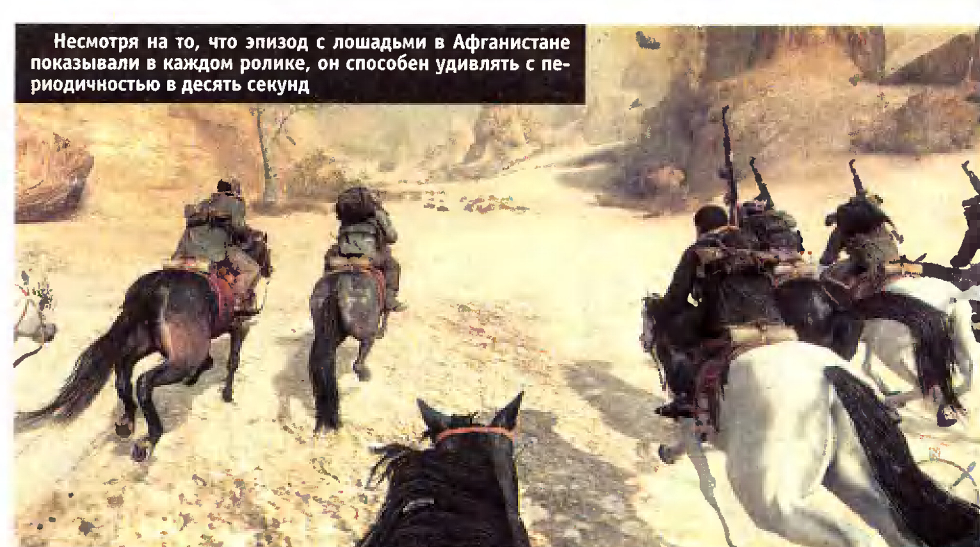
8.0

ВЫВОД:

The Sims остается единственной и неповторимой в своем роде. Она занимательна и весела. А хорошее и толковое дополнение, как "Времена года", сделало ее только лучше.

Mays




Несмотря на то, что эпизод с лошадьми в Афганистане показывали в каждом ролике, он способен удивлять с периодичностью в десять секунд


Полноценного стелса в игре немного, да и представлен он очень условно

Call of Duty: Black Ops 2

Долговое обязательство

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Разработчик: Treyarch
Издатель: Activision
Издатель в СНГ: Новый диск
Похожие игры: серия Call of Duty, серия Medal of Honor, Syndicate (2012)
Мультиплеер: интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core i5 с тактовой частотой 2,6 ГГц или AMD Phenom с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 480 с 1 Гб ОЗУ; 16 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: http://www.callofduty.com/blackops2

Серия Call of Duty уже давно перестала быть видеоигрой в привычном понимании этого слова. С появлением Modern Warfare она превратилась в увлекательное, четко выверенное и поставленное представление, каждый элемент которого находится на своем месте и выполняет строго определенную авторами функцию. Солдаты бегают и стреляют только когда этого требует сценарий, танки с пафосом выезжают лишь по команде незримого режиссера, истребители проносятся на низкой высоте именно в тот момент, когда игрок поднимает камеру вверх, и ни секундой раньше. Наконец, поднимает он камеру лишь когда этого захотят разработчики, хотя игроку, конечно, в это время кажется, что он все сделал самостоятельно.

Несмотря на то, что разница между проектами серии чисто косметическая, информация о рекордных продажах новых частей традиционно является самой популярной в сезоне осень-зима. Все уже как-то свыклись с мыслью, что Call of Duty — это ежегодное напоминание о том, что с игровой индустрией на самом деле что-то не так. Засилье сиквелов, которые базируются на одной и той же технологии и совершенно одинаково играются, стало вполне привычным делом. И если с Assassin's Creed пока что все хорошо (ни одна игра серии не получала от нас низкой оценки), то вот с CoD все немного сложнее. Modern Warfare 3 была совершенно искусственной, неинтересной и проходной игрой, после которой ожидать следующую часть особо не хотелось. И тем приятнее, что Black Ops 2 — на удивление хороший шутер, способный удивить и заставить переиграть в себя не ради академического интереса, а чтобы просто посмотреть на иную концовку.

Код доступа

Сюжет Black Ops 2 разворачивается в 2025 году, когда на поле боя рядом с обычными солдатами уже воюют летающие дроны и роботы на четырех ногах. В роли очередного террориста мирового уровня в этот раз выступает Рауль Менендес — самопровозглашенный "новый Мессия", собравший многомиллионную толпу последователей с помощью активной пропаганды в социальных сетях. В планах Менендеса — полностью уничтожить капитализм как таковой и заодно отомстить... хотя нет, это уже будет спойлер. Противостоит ему Дэвид Мейсон, сын главного героя первой части Black Ops. Действие происходит в двух временных отрезках: в 2025 году Дэвид со своей командой прыгает из одной горячей точки в другую, пытаясь раскрыть планы одиозного злодея, и расспрашивает престарелого Фрэнка Вудса о событиях 70-80-х, которые привели к возникновению очередной угрозы для американской демократии.

К слову говоря, впервые в серии сценарий стал нелинейным: во многих заданиях можно что-то сделать (или не сделать), что приведет в итоге к немного разному финалу. Вариативности Heavy Rain тут, разумеется, нет, но все равно приятно, что авторы всеми способами пытаются как-то изменить подход к построению сюжета, который всегда был не самой важной вещью в Call of Duty.

Миссии разных лет отличаются по многим параметрам. К примеру, участие Алекса Мейсона в военных операциях прошлого века — это стандартный пакет впечатлений с привычными пулеметами, взрывами катеров и стрельбой из гранатомета по танкам. В общем, антология всего того, что мы видели в предыдущих частях. А вот война будущего — совсем другое дело. Тут уже игра напоминает сразу несколько боевиков последних лет: авторы явно во время мозговых штурмов в офисе просматривали ролики на YouTube, посвященные Battlefield 3, Syndicate и даже Halo. Нельзя сказать, что в Treyarch копировали чужие идеи, но иногда кажется, что творческое заимствование переходит всякие границы. Например, один из уровней игры — плавучий город-курорт, где отдыхают богатеи со всего мира. По сценарию главный герой попадает на вечеринку в клуб, где играет замечательная электронная музыка Джека Уолла, которого Activision увела у BioWare. Внезапно начинается яростная перестрелка: толпа попадает под перекрестный огонь, всюду летят искры, танцпол за доли секунды превращается в братскую могилу. Если здесь еще можно было бы на расстоянии перепрограммировать оружие противников и взламывать чипы в голове, то отличить Black Ops 2 от игры Starbreeze оказалось бы просто невозможно.

Однако это совсем не значит, что у работников Treyarch мало креатива. Новая часть Call of Duty — это, пожалуй, вторая игра серии после Modern Warfare, в которой авторы придумали много по-настоящему необычных и чертовски крутых моментов. Каждая миссия может чем-нибудь удивить. Вот мы скачем на лошади в Афганистане и сбиваем из "Стингера" советские вертолеты. Вот огибаем скалу при помощи технологических перчаток с присосками. Через секунду мы уже планируем на вингсьютах, осторожно лавируя между деревьями. Затем рубим мачете десятки солдат, не обращая внимания на полученные раны. Спустя некоторое время управляем паукообразным роботом-шпионом и сканируем сетчатку глаза. А потом управляем футуристическим истребителем и сбиваем на огромной скорости вражеские дроны (технически они, конечно, американские), стараясь при этом не вмазаться в какой-нибудь небоскреб. Игра длится где-то семь-восемь часов, но проносятся они стремительно в режиме "fast-forward", оставляя после себя большую вспышку в памяти.

Черным-черно

В некоторые моменты Treyarch сознательно рушит устои серии, которые, по правде говоря, смотрелись бы в 2012 году, по меньшей мере, глупо. Во-первых, теперь каждую миссию предваряют неплохо поставленные ролики, в которых со стороны показывают главного героя. Конечно, для современной индустрии это сомнительно достижение, но почему-то в Call of Duty видеовставки смотрятся свежо. Во-вторых, стало заметно больше "мирных" моментов, когда на экране не маячат толпы вражески настроенных людей в униформе. Банальная посиделка с пивом в компании сослуживцев на заднем дворе дома или прогулка по улицам города будущего (очень, кстати, напоминающего мегаполисы из Mass Effect) странным образом позволяют проникнуться историей и как-то более серьезно воспринимать игровой мир.

Кроме того, в Black Ops 2 не все уровни похожи на длинный коридор, в котором совершенно негде развернуться. Иногда нам предлагают некое подобие "песочницы", где можно обойти врагов с фланга, зайти на второй этаж и перестрелять всех сверху, и все в том же духе. Однако местный искусственный интеллект почему-то наотрез игнорирует тактические возможности поля боя, и враги стоят на одном месте, в ожидании вполне заслуженной пули в лоб. Пытаться совершить какой-либо хитрый маневр не имеет смысла — проще подбежать к противнику поближе и изрешетить его из автомата.

Видя это безобразие, авторы придумали несколько миссий, кардинально отличающихся по геймплею от всех остальных. Разработчикам пришла потрясающая мысль добавить в CoD элементы стратегии в реальном времени и tower-defense. В итоге в серии необязательных заданий нам с высоты птичьего полета приходится захватывать или удерживать важные точки на карте, посылая технику и бойцов в бой. В любое время можно "вселиться" в солдата или робота и лично перестрелять врагов, но куда интереснее попробовать себя в качестве командира, тем более что это здорово разбавляет привычные перестрелки от первого лица.

Но при всех своих неоспоримых достоинствах у новой Call of Duty есть одна большая проблема — она работает на пределе своих технических и геймплейных возможностей. Если оставить за скобками футуристическое оружие и не смотреть на происходящие события, то в сухом остатке получится примерно та же самая Call of Duty 4. Пускай тут безупречная режиссура, невероятные взрывы и эффектные постановочные моменты, но все они вместе не складываются в цельную картину. Как никогда прежде Call of Duty стала похожа на фильм. Однако для блокбастера, который можно крутить в кинотеатре, здесь слишком много интерактивных вставок. А для полноценной игры тут уже очень мало геймплея.

РАДОСТИ:
Неплохой сюжет
Вариативность
Много интересных ситуаций

ГАДОСТИ:
Устаревший движок
Глупый AI
Примитивный геймплей

ВЫВОД:
Очередная часть Call of Duty, которая обладает множеством недостатков, ставших уже привычными элементами игры. Только в этот раз их заметно меньше.

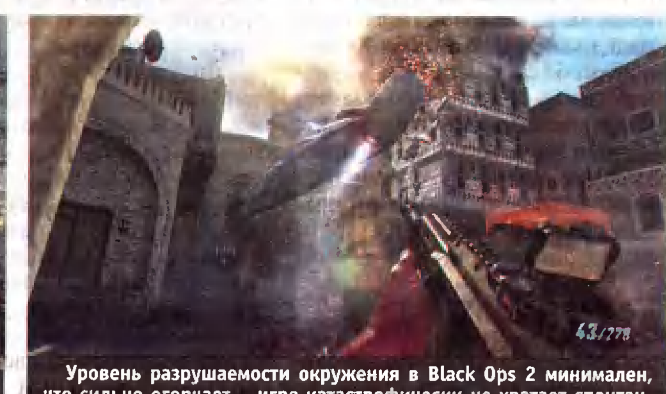
ОЦЕНКА:
8.0

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно


Оружия в игре много и оно разное. Кроме того, на каждый ствол можно вешать разные примочки


Рауль Менендес, наверное, самый проработанный злодей во всей серии. В определенный момент его даже понимаешь


Уровень разрушаемости окружения в Black Ops 2 минимален, что сильно огорчает – игре катастрофически не хватает спонтанных, не заготовленных разработчиками взрывов

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3.
Разработчик: Ubisoft
Издатель: Ubisoft
Издатель в СНГ: Акелла, 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Assassin`s Creed
Системные требования: операционная система Windows Vista (SP2)/ Windows 7 (SP1)/Windows 8; процессор с тактовой частотой 2,66 ГГц уровня Intel Core2Duo E6700 или AMD Athlon 64 X2 6000+; 4 ГБ оперативной памяти; видеокарта с 512 МБ памяти; 17 ГБ свободного пространства на жестком диске
Мультиплеер: интернет
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: assassinscreed.ubi.com



Assassin's Creed 3

Assassin's Creed увидела свет, словно какой-то эксперимент. Очень дорогой, очень амбициозный, но абсолютно незавершенный. Это была великолепная песочница с огромным потенциалом, который просто не был реализован. Шли годы, и теперь перед нами целая линейка игр, в которых появились и новый взгляд на историю, и сюжет, и постановка, и переплетение судеб, и невероятная интрига. Каждый AC — не просто способ скоротать пару вечеров. Это целый мир, в который погружаешься с головой. Мир, где нет места слабости и жалости.

Welcome to America

Серия Assassin`s Creed подарила нам совершенно иной взгляд на историю развития человечества. Идея связать все войны и революции в непрекращающуюся борьбу ассасинов и тамплиеров чрезвычайно оригинальна. При этом в AC она еще и отлично продумана. Неудивительно, что в поисках новой исторической основы разработчики обратили свой взор на эпоху становления Соединенных Штатов Америки как независимого государства. Еще бы: грандиозная революция, борьба за независимость и жестокие сражения за власть. Чем не новый сюжет?

Конец XVIII века. Европа в разгаре индустриализации и на пороге великих войн. А вдалеке от них, на недавно освоенных землях Америки, растет крупнейшая колония, к богатствам которой тянут руки тамплиеры. Дисциплина и строгая диктатура — вот то, чего они добиваются. Что называют порядком. Но вольный народ колонии непреклонен, и готов бороться за свою независимость. Представитель местного племени индейцев Радунхагейду — новоявленный ассасин, для простоты прозванный Коннором, всячески стремится помочь им в этой нелегкой борьбе и спасти свой собственный народ от притеснения.

Несмотря на некоторую скомканность, сюжет Assassin's Creed 3 достаточно непрост и запутан. В нем часто приходится видеть, как друзья вдруг становятся врагами, как гибнут сотни людей и рушатся целые города, как взлетает в небо победоносный клич и как непреклонны жестокие политики в своих решениях. Все это сполна обрушится на плечи молодого индейца, ведь именно его выбрали предтечи, таинственные *они*, что жили на Земле до нас. Увы, не все идет гладко. Раньше мы убивали и не особо задумывались, а теперь действия Коннора и его союзников приводят к весьма непредсказуемым последствиям. Ощущается ответственность, и тамплиеры вдруг видятся не таким уж и злом. Кто прав, а кто виноват, предстоит разобраться самим.

Everything is permitted

Новая эпоха — это не только новая история. Это еще и новизна в игровом процессе. К слову, геймплейно это все тот же Assassin's Creed, но обилие огнестрельного оружия и отсутствие плотной городской застройки накладывает на него серьезный отпечаток. Увы, отпечаток этот не столь значительный, как хотелось бы. Снарядив врагов мушкетами, разработчики забыли научить их эффективно использовать свое оружие. Выстрелить в ассасина, когда он в метре от вас — это сложно. Нужно обязательно отойти на приличное расстояние, либо садануть куда-то в сторону. Зато британские и американские солдаты, в отличие от стражников прошлого, не стоят подолгу на месте. Они быстро атакуют в самый неподходящий момент, заставляя не задерживаться подолгу на одной жертве. Хотя бои от этого сложнее не стали.



Профессионалы, которые долгое время тренировали навыки убийства в виртуальном обучении Brotherhood, без труда освоятся с модернизированной системой контроля и ведения боя. К тому же теперь перед ударом противника над ним появляется тревожный маркер, так что переходить от атаки к контратаке во время цепочки убийств не составит труда, тем более что система ведения боя стала удобной как никогда ранее.

Power of freedom

Те, кто хотят от AC 3 лишь сюжетной истории, смогут пробежать ее за пару деньков. Но они потеряют чрезвычайно много. Игровой процесс вне сюжета — это целый мир, необычайно живой и интересный, на просторах которого рождается не одна история. Игрокам предлагают (именно предлагают, а не заставляют) проходить множество отдельных игр. Тут и охота на огромных лесных просторах, и множество разнообразных квестов, и эпические морские сражения. Каждое незначительное задание может перерасти в полноценную сюжетную линию, насыщенную событиями и интересными персонажами. Один день из жизни Коннора выглядит примерно так: "Закончив очередное тяжелое сражение, я отправился в шотландские охотничьи угодья. Поставленные на днях ловушки были пусты, но свежие следы вывели меня на крупного оленя. Незаметно убить его не удалось, однако внезапность атаки позволила уберечь его шкуру от лишних порезов. Я совсем не ожидал, что в процессе свежевания туши на меня вдруг кинется огромный медведь. Отбиться от него не составило труда. Но после пришлось долго скакать по деревьям, уходя от стаи голодных волков. В поместье все было спокойно, разве что надо было разнять драку двух друзей лесорубов. Недавно отправленный караван вернулся с прибылью, и я, не медля, нагрузил его товарами и снова отправил в путь. Теперь держу путь на "Аквиллу". Пора снова выйти в море".

Свободная игра в серии AC еще никогда не была настолько интересна. Правда, все это веселье заканчивается достаточно быстро. А может, это и к лучшему.

Очень интересным стал процесс вербования помощников в свои ряды. Теперь это уже не рядовые NPC, которые напялили на себя белые одежды и вооружились клинками. Каждый рекрут-ассасин в AC 3 — очень интересный и запоминающийся персонаж со своим стилем и подачей. Чтобы заполучить в свою армию такого, нужно сперва выполнить ряд заданий по освобождению районов городов. После этого вместе с новым ассасином игрока ждет итоговое задание, и в вашей армии прибыло. Каждый рекрут, помимо стандартной способности к убийству врагов, имеет уникальное умение. Так, например, один может поднять грандиозный бунт, другой организовать засаду, а третья в критический момент отвлечет внимание стражников на себя. В игре также сохранилась и возможность отправлять свою маленькую армию на задания по всему восточному побережью Америки.



Мультиплеер

Интересной особенностью мультиплеера этой серии, который появился еще в Brotherhood, является возможность взглянуть на извечную борьбу ассасинов и тамплиеров со стороны последних. Раньше игрок брал на себя управление агентом "Абстерго", которого технология "Анимуса" должна была научить сражаться. Теперь же корпорация тамплиеров решила подзаработать как можно больше деньжат и выпустила коммерческую версию своего аппарата, доступную любому человеку (требуется наличие кругленькой суммы в кармане). Идея очень интересна: есть возможность пережить события своих предков. Это принципиально новый виток в истории развлечений. Все больше и больше людей испытывают эту новую забаву. А ведь цели современных тамплиеров все те же, незаметный контроль своих клиентов.

Изменение сеттинга игры повлекло за собой новый набор интересных персонажей с простеньким редактором внешности. Каждый герой со своими особенностями, которые, однако, не сильно влияют на игровой процесс, в нем уклон сделан уже на командную игру. Появился даже режим, в котором недавние враги плечом к плечу сражаются с полчищем NPC.

В общем, мультиплеер Assassin`s Creed 3 очень интересен.







Look at me

Геймерам определенно придется по вкусу то, что главный герой начал вести как живой человек. Во время сражений движения Коннора плавны и точны, появилось взаимодействие с окружающими предметами. Да и бегает он не как резиновый манекен с оттопыренными назад руками. Ассасин постоянно меняет положение тела, отталкивается от препятствий, увязает в глубоких сугробах и делает много того, что мы и сами делали бы на его месте.

Для наших разбалованных Battlefield и Uncharted глаз графическая технология Assassin`s Creed 3 выглядит довольно устаревшей. Но, тем не менее, игра смотрится красиво. Огромные, залитые солнцем лесные массивы, небольшие городки, в которых и смотреть то не на что, а все равно красиво. Визуальный стиль очень хорошо вписался в эту эпоху. Смена погодных условий, дождь и снег тоже смотрятся на высоком уровне. Музыкальное сопровождение – легкие инструментальные переборы и мощные оркестровые выходы — еще больше способствует погружению в мир АС 3.

Modern warfare

Как бы ни была хороша игра в прошлом, третий АС многими ожидался как ответ: что же будет с Дезмондом и со всем миром. Те неожиданные сюжетные повороты года 2012, грандиозные идеи, с которыми серия подошла к третьей части, создавали крепкий плацдарм для завершения истории Дезмонда, как говорится, с размахом. Но то, что должно было стать главным козырем игры, стало главным минусом. Если сюжет Америки XVIII века можно назвать скомканным, то в современных эпизодах его вообще нет. Есть лишь три интересные, но не несущие никакой смысловой нагрузки миссии, блуждание по таинственному храму, невзрачные персонажи и сжеванная концовка, после которой уже нет того радостного чувства восхищения в преддверии чего-то масштабного. Лишь уныние. Создается впечатление, что разработчики тщательно трудились над эпохой американской революции, и лишь за пару месяцев вдруг вспомнили, что ведь надо-то и про Дезмонда что-нибудь впихнуть. Такой подход совершенно непонятен, как и непонятна перерисовка персонажей.

Nothing is true

Вот так постепенно и вырисовывается главный недостаток игры, словно снежный ком, собранный из большой кучи ляпов. АС 3 на каждом шагу кричит, что мог бы быть лучше. Он не отшлифован и недоработан. Всюду игрока преследуют неприкрытые баги, от появляющихся из ниоткуда мушкетов и людей, до отсутствия возможности сдать квест и грубого зависания. Помимо этого в игре отсутствует множество необходимых мелочей, и то, что есть, не всегда работает как нужно. Взять хотя бы изменение погодных условий, которое совершенно не влияет ни на жизнь NPC, ни на игровой процесс. Все это очень печально при том, что АС 3 — хорошая игра. Как самостоятельный проект, как начало чего-то крупного, он смотрелся бы превосходно, даже несмотря на огромное количество багов. Разработчики сами намешали очень вкусную и сытную кашу, но не смогли ее доварить.

РАДОСТИ:

Увлекательный игровой процесс
Интересная постановка
Новая эпоха
Захватывающие бои
Интересные миссии

ГАДОСТИ:

Эпизоды за Дезмонда не так хороши, как хотелось бы
Общая сырость проекта

ВЫВОД:

Несмотря на множество шероховатостей, Assassin`s Creed 3 заслуживает высокой оценки. Жаль, что команде разработчиков не удалось реализовать всего потенциала игры. АС 3 — это яркий пример незавершенного шедевра, когда великолепная игра из-за определенных причин скатывается до просто хорошего проекта. Грандиозная трилогия должна заканчиваться совсем не так...

ОЦЕНКА:

8.0

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

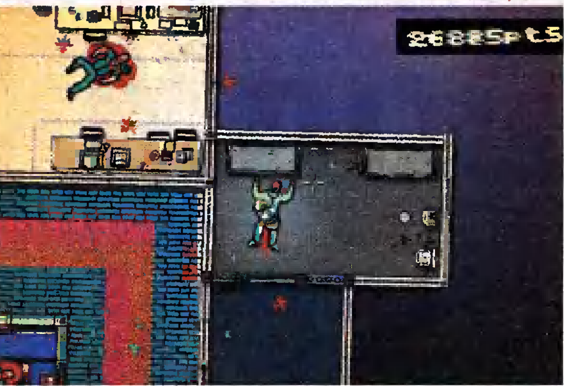
TOXI

Hotline Miami

Жанр: аркада, экшен, инди
Платформы: PC, Mac
Разработчик: Dennaton Games
Издатель: Devolver Digital
Похожие игры: серия игр Alien Shooter, серия игр Commandos
Системные требования: процессор с частотой 1,2 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с поддержкой DirectX 9.0 и Shader Model 2.0; 250 Мб свободного места на жестком диске
Мультиплеер: нет
Официальный сайт игры: http://www.hotlinemiami.com/
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (M)

За окном дождливая осень, а это значит, что сейчас время предельной концентрации самых разных релизов и в первую очередь тяжеловесных проектов ААА-класса. С другой стороны, каких-либо совершенно новых тайтлов среди них — считанные единицы, в основном это бесконечные сиквелы и ремейки шедевров прошлых лет. В таких удушливых условиях волей неволей искушенные игроки подадутся в крайности и попробуют что-то посвежее. И новым опытом легко может стать Hotline Miami. Несмотря на свой непрезентабельный внешний вид, она дарит кучу положительных эмоций, которые по своему объему могут легко задвинуть за пояс игры первой величины. Что же, собственно, такого притягательного в творении Dennaton Games? На это мы и постараемся ответить в данном обзоре.







Есть чем похвастаться

Ее главная заслуга в том, что она умудряется регулярно удивлять вас. Данный приятный момент касается практически всех элементов игрового процесса. Поначалу смотришь на стилизованную под 8-битную графику картинку сморщенными глазами и сдерживаешь себя, чтобы не промотать плохо написанные строчки вступительных диалогов. После чего надежда остается лишь на геймплей, который первые минуты лишний раз удручает, походя на примитивный квест, но когда дело доходит до экшен-части, то Hotline Miami не просто преобразуется, а приобретает свойство магнита, заставляющего вас залипнуть в нее до победного конца (не переживайте, продолжительность составляет около 2-3 часов).

Все начинается с того самого момента, как вы пройдете первую миссию. Суть предельно проста — убить всех плохих парней, находящихся в помещении. Для этого в кратком "курсе бойца" поведают, как расправляться с супостатами в рукопашку и с помощью арсенала подручных средств — от бейсбольной биты до огнестрельного оружия, — как брать оглушенного противника в заложники или как ликвидировать цели, не поднимая при этом шума. Казалось бы, небольшой набор приемов, а на деле это выливается в самые разные стратегии и тактики действий в той или иной локации. Тут, конечно, можно идти напролом, уничтожая все на своем пути, как в каком-нибудь Alien Shooter, но в таком случае вероятность проигрыша возрастает в разы. А так как в HM есть куча нюансов, таких как, например, смерть от любого удара или невозможность сохранения, то вариант прохождения смещается в сторону чуть ли не стелса. Однако придерживаться одной и той же выработанной тактики длительное время не получится. Каждый уровень — словно эдакий паззл, к которому необходимо подобрать свой ключик, а сделать это можно лишь за счет грамотной комбинации различных способов ведения боя, изучения расстановки сил и умения принимать мгновенные решения, ибо игра частенько любит преподносить внезапные сюрпризы.

Также неожиданно хорошим оказался и сюжет, который сходу походит скорее на неудачную театральную постановку одного из фильмов Квентино Тарантино, чем на что-то вменяемое. Даже тот факт, что история подается между главами во вполне себе спокойной обстановке, не позволяет проникнуться ею большую часть игры. Бранить тут нужно в первую очередь не непонятные телефонные звонки, не разговоры с барменом об одном и том же, не маскарад с головами животных или уйму других действий, поначалу мало связанных между собой, а трещащие по швам диалоги. Сложно не придираться к этому, когда в итоге приходит понимание, что история получилась очень даже ничего, а для получения этого удовольствия приходится продираться через груду не самого лучшего шаблонного текста. Так или иначе, терпеливым воздастся, и во время титров вы будете не судорожно жать "ESC", а откинетесь на кресле и станете не спеша мысленно подытоживать пережитое и вспоминать наиболее интересные моменты, как обычно и бывает после отличной игры.

•••

Hotline Miami, подобно распускающемуся цветку, раскрывает все свои достоинства постепенно. Сперва она поражает своим адреналиновым экшеном, затем изобилует интересными игровыми ситуациями, а напоследок выясняется, что разработчики умудрились рассказать пусть и не гениальную, но все же очень интересную историю. А кому этого кажется мало, скажем, что у HM также отличный саундтрек, идеально передающий атмосферу проекта.

Она не претендует на лавры признания мировой общественности, хотя на Metacritic игроки в среднем ставят ей не меньше 8 баллов, а пресса и того больше, ей не хватает лоска, в отличие от недавно вышедшей Mark of the Ninja, но при этом в Hotline Miami ничуть не меньше шарма и очарования. И самое главное — она дает свежие эмоции, которых с каждым годом становится все сложнее получить. Это нужно ценить.

РАДОСТИ:

Хорошая история
"Наркотический" геймплей
Прекрасный саундтрек

ГАДОСТИ:

Слабые диалоги

ВЫВОД:

В инди-секторе появилась очередная звезда, и называется она Hotline Miami.

ОЦЕНКА:

8.5

Юрий Шелест




Даже Баронам Ада становится нехорошо, когда в дело вступает Big Fucking Gun


Найти двустволку – это как принять огромную дозу «Виагры»

DooM 3: BFG Edition

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Id Software
Издатель: Bethesda
Похожие игры: серия Quake
Мультиплеер: LAN, интернет
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 1,2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT или ATI Radeon HD3870; 6 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://bethsoft.com/en-us/games/doom_3_bfg

Верный способ почувствовать себя старым — узнать, что игра, которую вы помните в качестве пика современных технологий, дожила до переиздания. Вы вряд ли слышите о Doom 3 впервые, но вполне могли упустить его, ведь с момента выхода легендарного шутера прошло более 8 лет. Потому эта статья одновременно будет и обзором, и ретро-материалом. Ибо тот, кто любит шутеры, но пропустил Doom 3, ничего еще не знает об этом жанре.

Kick your ass to Mars

Сюжетная часть Doom 3 незамысловата — середина XXII-го века, главный герой, немой безымянный морпех, прилетает на Марс, чтобы работать в охране корпорации UAC. Его тут же отправляют в патруль, и спустя уже несколько минут на базе начинает твориться какая-то дьявольщина — люди превращаются в агрессивных зомби, коридоры наводняют кошмарные монстры. Погибает практически весь персонал станции, а оставшиеся в живых пытаются добраться до центра связи и отправить сигнал тревоги. Позже выясняется, что "дьявольщина" — определение буквальное. Экспериментируя с технологией телепортации, открытой при раскопках древних марсианских захоронений, доктор Малкольм Бетругер создал портал в Ад. После визита на другую сторону он вернулся одержимым Сатаной и вскоре впустил на базу адских созданий. Главному герою приходится в прямом смысле пройти через Ад, чтобы закрыть дыру, через которую демоны лезут в наш мир. А в дополнении Resurrection of Evil другому пехотинцу предстоит добраться до самого Сатаны-Бетругера и сразиться с ним. Сюжет прост, но его подача великолепна. В игре очень мало диалогов и персонажей, потому постигать картину происходящего приходится в основном с помощью аудиологов работников базы. Находя их КПК, читая письма и проигрывая личные записи, можно узнать очень много о развитии событий. Даже зная о главной фишке сценария — демонах на Марсе — все равно поначалу ощущаешь бегущие по коже мурашки, когда раскрывается тайна вторжения.

Смерть — это еще не конец

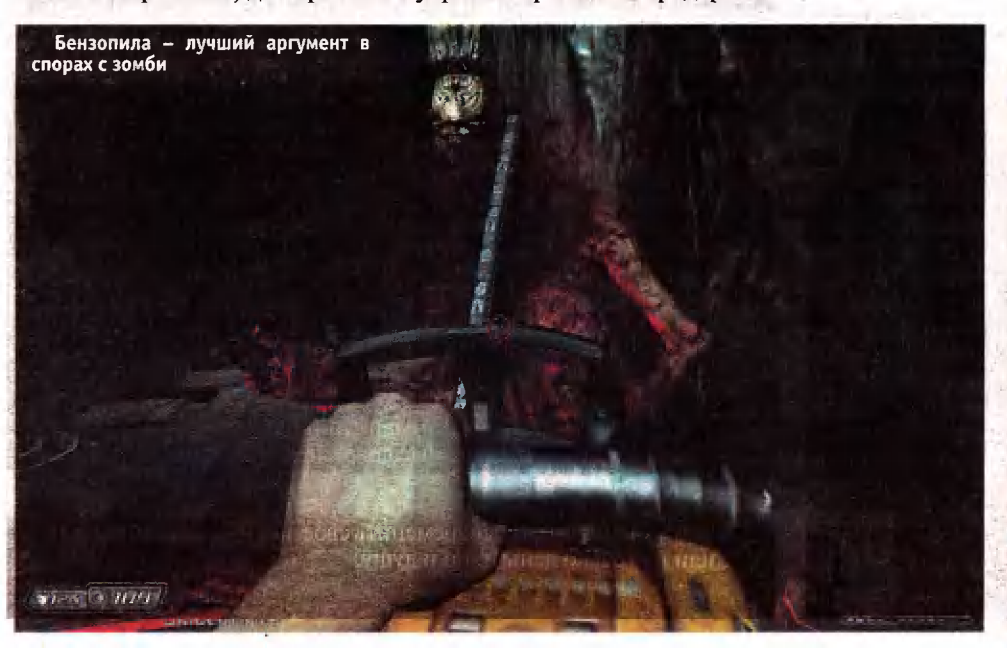
Doom 3 — самый контактный и мясной шутер во Вселенной. Каждый противник здесь по умолчанию является серьезной угрозой, каждая пуля, вылетающая из ствола вашего оружия и вгрызающаяся в тело врага, ощущается всей кожей. Без всяких вибраций контроллера и баловства со сложными спецэффектами id Software удалось создать идеальное ощущение выстрела, после которого практически все современные шутеры с их водяными пистолетиками кажутся просто смехотворными. Отстреливать импов из дробовика хочется бесконечно. А когда в аддоне в ваших руках оказывается монструозная ФИГАЧАЩАЯ двустволка, начинает происходить то, что цензурными словами не опишешь. Динамика Doom 3 безупречна в рамках "коридорного" шутера. Мудреной баллистики нет, но кому она нужна в олдскульном экшене? Здесь чувствуется каждый сантиметр пространства вокруг героя, а схватки с врагами рассчитываются буквально по шагам. Проект слегка неповоротлив, тяжеловесен. Тут не получается носиться по предоставленному пространству, будто ошпаренный. В стычке с одним противником есть время поразмыслить, а вот если врагов два и больше, принимать решения нужно в мгновение ока. Когда проходишь игру в первый раз, приходится жутко сложно. В Doom 3 противник может появиться откуда угодно — воплотиться за спиной в коридоре, из которого вы вышли, свалиться на голову из вентиляционной шахты, внезапно приехать на вызванном лифте. Вдобавок, тут часто нужно балансировать на краю пропастей. Шансов на ошибку дается очень мало. Здоровье восстанавливают лишь аптечки (и артефакт, который появляется ближе к концу игры), поэтому умирать приходится часто. Настоящий хардкор, какого, как ни банальна сия фраза, сейчас уже не делает и сама id Software — ее Rage вышла хоть и недурной игрой, но шутерная динамика и сложность там никакда не годятся. Надежда осталась лишь на Doom 4, который давно анонсирован, но еще неизвестно когда будет.

Кроме первоклассного старомодного устройства Doom 3 имеет сильнейшую хоррор-составляющую. Забавно, но автора этих строк пугать игра начала далеко не сразу. Разработчики тончайше поставили все пугающие моменты, причем настолько продуманно и изящно, что при отсутствии должного уровня внимательности многое просто упускаешь. Ни в коем случае не играйте в Doom 3 днем при включенном свете и с приглушенным звуком. Наушники или пятиканальная система, ночь — вот нужная обстановка. В проекте практически отсутствует музыка, весь эмбиент создается звучанием окружения, и он гениально сочетается с происходящим. Превосходная работа со светом — электричество на базе вырубилось, остались лишь аварийные системы, поэтому на уровнях полно темных закутков, где могут спрятаться монстры. Заглянув в один из таких с фонариком и увидев надвигающегося импа, в ужасе пятишься назад, переключаешься на оружие и начинаешь палить в темноту, лихорадочно размышляя, хватит ли патронов, чтобы убить невидимого в темноте врага. Напряжение почти сайлентхилловское, атмосфера запредельная. Подавляющее большинство пугающих моментов — постановочные, однако они выполнены на высочайшем уровне. Можно двадцать раз подряд пользоваться лифтами, где никогда нет врагов, и когда в подсознании уляжется, что лифт — место безопасное, на одном из них внезапно приезжает огромный демон. В такие моменты внутри все сжимается. Иногда дизайнеры вырубают все имеющееся освещение, заставляя игрока медленно отступать назад, прислушиваясь к звукам в темноте. Пехотинца постоянно сопровождает безумный голос осатаневшего Бетругера, а первая телепортация в Ад под звуки его дьявольского хохота запоминается навсегда.

Твоя душа будет вечно гореть в Аду!!!

А теперь перейдем непосредственно к основной теме нашей статьи — переизданию Doom 3 под названием BFG Edition. Оно, распространяющееся как в цифровом, так и в коробочном вариантах, содержит весь набор настоящего думера. В него включены не только Doom 3 и аддон Resurrection of Evil, но и восьмиуровневое дополнение "Lost Mission", а также приятнейший бонус — Doom 1 и 2, адаптированные под современные реалии. То бишь, нормально запускающиеся на наших с вами системах без манипуляций с DosBox. Впрочем, заострять на этом внимание не будем — замшелые фаны Doom, вроде автора обзора, и так знают, как сыграть в первые части на любом имеющемся под рукой компьютере. Изменений в переиздании Doom 3 не так много, как кому-то хотелось бы. id Software не пыталась сделать ремейк игры. Компания всего лишь подтянула систему освещения, улучшила звук (хотя он и в оригинале был шедевральным), перерисовала пару незначительных моделей, увеличила оптимальную частоту кадров, добавила поддержку 3D и современных широкоэкранных разрешений, провела общую работу над оптимизацией, добавила чекпоинты перед важными моментами и фонарик на грудь главному герою. На самом деле все вышеописанные изменения человеку случайному будут практически незаметны. Единственная бросающаяся в глаза деталь — это появившийся Motion Blur, затрудняющий съемку скриншотов в горячих ситуациях. Существует несколько фанатских модификаций, улучшающих графику значительно серьезнее.

Дьявол, как водится, кроется в деталях. Увеличение частоты кадров повысило общий темп игры, из нее пропала тяжеловесность, присущая оригиналу. Это ослабляет давящую атмосферу марсианской базы. Но гораздо худшей идеей было пойти на поводу у ленивых игроков и прикрутить на броню пехотинца фонарик. Половина хоррор-составляющей Doom 3 убивается этим решением. Обследование темных углов теперь стало


Бензопила – лучший аргумент в спорах с зомби


Слышите пугающий адский шепот? Ожидайте появления импа!


«Добро пожаловать в мои владения...»

почти безопасным занятием, ведь игрок может не выпускать оружие из рук — следовательно, он всегда готов к нападению.

Еще можно отметить немного возросшую сложность игры. С боеприпасами здесь проблем никогда не было, так что разработчики чуть-чуть снизили убойную силу оружия. Чтобы завалить импа в BFG Edition с одного выстрела из дробовика, нужно подобраться к нему вплотную и выпалить в голову. Поскольку дробовик — самое используемое оружие Doom 3, геймплей слегка видоизменяется. Приходится больше бегать, уворачиваясь от огненных шаров, чаще перезаряжаться. Звук дробовика тоже немного изменили, выстрелы стали громче, реалистичнее. В целом, обновленная версия Doom 3 и аддона к нему чуть более современна, но проседает по части атмосферы.

Еще один тонкий момент зависит от личных впечатлений касательно локализации оригинала Doom 3 за авторством 1С. Для тех, кто не в курсе дела, поясняем — она была, пожалуй, лучшей работой русскоязычных локализаторов за всю историю игростроя. Переведено было абсолютно все, от первого до последнего слова, причем не только в текстах и диалогах. Вывески, текстуры, надписи кровью на стене, необязательные словечки тут и там. Найти хоть одно английское слово было практически невозможно. Более того, озвучка вышла в разы лучше, чем в англоязычной версии. Оригинальные актеры сыграли довольно вяло, сухо, без особых эмоций. А русскоговорящие выдали потрясающий результат, сделав яркими даже тех персонажей, которые на экране вообще не появлялись. Подбор голосов удался потрясающе, все аудиодневники зачитывались так, как это было нужно. Когда вы в оригинальном варианте слушали предсмертную запись умирающего от ужаса техника, сидевшего где-то в вентиляционной шахте, возникало чувство ненатуральности — слишком уж спокойно он говорил. Русские актеры вложили в перевод все те эмоции, которых недоставало оригиналу.

Нервный аудиолог одного из ученых на словах "Мы открыли портал в Ад и пытались захватить для анализа чертей" вызывал смутное чувство слепого ужаса. При этом они как-то умудрились обойтись без фирменной русской отсебятины — никаких визгливых голосов, клоунады. Блестяще озвучили доктора Бетругера. Каждая его фраза — готовая цитата, в оригинале такой яркости и близко не было. Там одержимый доктор холодно, саркастически цедил слова — здесь он безумно хохочет и орет, что вписывается в общую канву гораздо лучше. Локализация Doom 3 — абсолютный шедевр, добавляющий к общей оценке игры полновесный балл. А BFG Edition пока что существует только в англоязычном варианте, поэтому после локализованного оригинала играть в нее намного скучнее. Незнакомым с английским языком игрокам вообще придется туго — субтитры в Doom 3 по-прежнему отсутствуют, а слушать аудиодневники надо потому, что без этого большая часть сюжета пройдет мимо, не говоря уж о том, что шкафчики с припасами останутся закрытыми — коды к ним почти всегда содержатся в аудиологах.

Новое дополнение Lost Mission не представляет собой ничего особенного. Играть предстоит за пехотинца из группы Браво, успешно сопротивлявшейся атакам врага в первые несколько часов Doom 3. В итоге команду все равно перебили, а в живых остался только один солдат. Он встречает выжившего ученого из команды, занимавшейся телепортированиями, и узнает, что в Аду есть еще один портал, который необходимо закрыть как можно скорее. Приходится побегать по уровням, собрать оборудование для запуска телепорта, и посетить Ад. Царство Сатаны в Lost Mission получилось крайне вычурным и позерским. В оригинале первое посещение Ада заставляло разинуть рот от изумления. Когда в мертвых враждебных скалах, висящих в багровой бесконечности, угадывались знакомые архитектурные элементы, а издалека слышались завывания потерянных душ, восхищение и ужас пробирали до костей. В Lost Mission Ад выглядит как благоустроенный мрачный городок с ярко выраженными элементами готической и марсианской архитектур. Вдобавок к этому, на открытых пространствах в глаза лезут позорные черные полосы на стыке текстур. Для фанатской модификации это более-менее простительно, но здесь все-таки официальное дополнение. Откровений от него не ждите — это простой набор связанных между собой уровней для тех, кто хочет еще немного Doom 3. Разработчики попытались растянуть его, увеличив сложность — врагов очень много. Однако пройти Lost Mission за один вечер все равно вполне реально.

Драпаешь, да?

Причины злословия в адрес Doom 3 на момент его выхода понятны. На фоне прогрессивных Half-Life 2 и Far Cry творение id Software смотрелось так же, как серия Call of Duty сегодня. После стольких лет игры в коридорные шутеры народ хотел новых впечатлений, а Doom 3 предлагал им старые, просто доведенные до абсолюта. Сегодня, когда классический монорельсовый шутер практически мертв, Doom 3 играется потрясающе. Если вы не проходили его тогда, BFG Edition — отличный шанс восполнить пробел сейчас. Ну а фанатам серии это издание посоветуем только для коллекции — оригинал все-таки атмосфернее на порядок. Лучшим вариантом будет отыскать лицензию от 1С. Впрочем, выход на PC локализованной Edition не исключен — английская версия для консолей распространяется на территории СНГ именно компанией 1С. Подождем-увидим.

РАДОСТИ:

Куча мелких технических улучшений по всем фронтам
Бонус в виде Doom и Doom II
Новое дополнение

ГАДОСТИ:

Фонарик на груди
Подпорченная динамика и атмосфера
Шероховатости в дополнении Lost Mission
Низкая продолжительность дополнения

ВЫВОД:

BFG Edition — неплохой способ привлечь внимание новых игроков к культовому шутеру, а для старых фанов это переиздание пригодится лишь в качестве пополнения коллекции.

ОЦЕНКА:

6.0

Обзор написан по PC-версии игры

Роман Бетеня


Чтобы победить Кибердемона в конце Doom 3, придется немного пораскинуть мозгами



Жанр: стелс-экшен
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Square Enix
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Hitman
Мультиплеер: нет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GT с 512 Мб ОЗУ; 20 Гб свободного места на жестком диске;
Возрастной рейтинг ESRB: 12+
Официальный сайт игры: http://hitman.com/

20 ноября 2012 года перед нами предстал во всей своей красе новый Hitman: Absolution. Сорок седьмой уже не тот: нет больше той стальной выдержки, безразличия ко всем жертвам. Стоило агенту однажды опустить свои золотые руки, как весь его неизменный мир перевернулся вверх дном. Несмотря ни на что, многие думают, что именно пятая часть культовой серии о лысом маньяке претендует на звание "игры года".

Новый, абсолютный Hitman

Hitman — незабываемое путешествие в мир криминала. Это не Kane & Lynch и, слава Богу, не рокстаровская серия GTA — все совершенно иное. Ну, почти иное.

В далеком 2000 году датская компания IO Interactive предложила одну интересную концепцию, где игрок проживает жизнь наемного убийцы: контракты, полиция, популярность. Так и зародилась любовь всех теперешних хитмановских фанатов к игре. Согласитесь, большинство из них по праву лучшей считает четвертую часть — Blood Money. Ее оглушительный успех затмил все предыдущие варианты: идея оригинала была раскрыта, по большому счету, только здесь. Чтобы не оплошать с очередной частью и не завалить все то, что датчанам удалось накопить за долгое время, был взят шестилетний перерыв, для разработки Kane & Lynch. А во время нового проекта в IO Interactive не забывали и об очередных приключениях 47-го.

С самых первых минут игры любой заметит — с Хитманом творится что-то неладное. Вроде и почерк остался прежним, и всякие примочки тут как тут, про костюм не забыли, однако все уже совсем другое.

Следует отметить, что Хитман стоит на новом движке Glacier 2. Он поддерживает все самые современные технологии, включая тесселяцию, а также сложную физику. Впервые за двенадцать лет Hitman выглядит совершенно. Interactive приложила массу усилий, чтобы осовременить свое чадо. Разработчики вложили не только деньги, но и душу.

Окончание на стр. 12

Начало на стр. 11

Hitman: Absolution

Подозрительные слухи о глобальных и даже страшных изменениях игры шли уже давно. Верить как-то не особо хотелось — быстро привыкаешь к старому доброму, и менять это на новое и непонятное желания нет. Почему слухи были страшными? А как тут не испугаться, когда вам предлагают взять свободный геймплей и засунуть его в рамки сюжета? Это как лед и пламя, Бейн и Бэтмен, Симсы и Терминатор — совершенно разные вещи, которые вместе никак не могут ужиться. И именно это столкновение двух стихий — сюжета и свободы — прослеживается в течение всего Hitman: Absolution.

Are you crazy? Yeah... you are crazy!

Нельзя не отметить, что впервые за всю историю всех Hitman можно увидеть не только хорошую игру персонажей, но и эмоции самого Агента 47. Конечно, он по-прежнему все время ходит с каменной рожей, но в диалогах определенно прослеживаются его переживания, чувства. Сюжет первых частей всегда был, как бы это сказать, "осколочным". В пятой части франшизы мы имеем цельный и безумно красивый мир, который ни на какие куски не разделен и омрачен разве что выражением лица 47-го.

Дамский угодник

Диана Бернвуд предала агентство. Да, та самая девушка-оператор, что не раз спасала вас из всяких передряг. Она сливает информацию, разбирается с агентами и не может остаться безнаказанной. Ну, а заказ на нее, естественно, получает главный герой.

И тут начинается очеловечивание бездушного ассасина. Нельзя однозначно сказать, что Хитман стал глубоким персонажем с запутанной сетью мотивов, страхов и желаний. Но Агент сталкивается со сложнейшей задачей: ему нужно решиться убийство единственного человека, который знал его как личность и помогал ему в трудную минуту. Видать, за годы совместной работы Хитман привязался к девушке слишком сильно.

Несмотря на все переживания 47-го, он остается верным принципу "дело есть дело", и отправляется на очередное задание. Но госпожа Бернвуд, воспользовавшись правом последнего желания, завещает своему убийце присмотреть за Викторией, необыкновенной девочкой, которую нужно уберечь от Агентства. Хитман тает, отбрасывает все смутные сомнения и летит навстречу новой цели.

Как игра Hitman всегда являлась, если можно так сказать, одинокой: посмотрите на нашего главного героя — лысый социопат, убивающий за деньги. Единственной подругой, да и то не близким человеком, была Диана. Теперь же Хитман стал в ряды мужчин-героев: Адам Дженсен в Deus Ex: Human Revolution ищет ученую Меган Рид; убийца Корво в Dishonored идет по следу похищенной принцессы; Сэм Фишер в Splinter Cell: Conviction разворотил полмира ради спасения украденной дочери. Теперь вот и у 47-ого появилась подобная задача.

Go with a God

В целом, сюжет в Absolution не гениальный, не блещет новизной (ребята из IO Interactive не мастера в этом), многое здесь притянуто за уши, но и обвинить сценарий в серости однозначно нельзя. Здесь есть и яркие персонажи с хорошей актерской игрой, и единый сюжет, который отлично связывает все уровни и разнообразные игровые моменты, которые трудно представить в предыдущих частях франшизы. Например, Хитман, изображающий пугало, или Хитман, разгуливающий по отелю в женском голубом халате, а что уж говорить о монашках на 12-сантиметровых каблуках и с гранатометами в руках.





Сюжет позволил выйти за устои серии, однако волноваться не стоит, здесь полно классических и традиционных фишек и миссий, просто теперь они выглядят гораздо свежее, а многие связующие элементы почти как в Splinter Cell. В игру ввели полноценный рукопашный бой, множество средств агрессивного назначения и даже систему укрытий.

На самом деле некоторые заимствования из SC не портят Hitman, а дополняют и даже украшают новую часть. Теперь приходится соображать и решать все гораздо быстрее, оперативно справляться с возникшими проблемами, или проблемы оперативно справятся с вами.

Естественно никуда не делись и классические прелести Агента. Здесь будут и переодевания, и всем полюбившаяся удавка, и многое другое. Только вот в замочную скважину уже не подсмотришь. Однако некоторые изменения все же есть. Маскировка пострадала от инноваций: все техники знают друг друга в лицо, подмену засекут в два счета. Напялили комбинезон — извольте прочих ребят в такой же форме обходить окольными тропами. Остальные люди и слова вам не скажут. Так же со всеми слоями населения: копы вычислят чужака со значком за версту, а бандиты или клубные вышибалы только улыбнутся и пошутят вслед. Вы можете быть и простым обывателем, уткнувшимся в меню ресторана и тихо наблюдающим за своей жертвой; можете быть поваром, который "готовит" что-то около своей плиты; уборщиком, который минут 10 может тереть лишь одно только место в полу, и так далее.

Но стоит только оплошать — и вас раскроют за считанные секунды. Не думайте, что легко сможете перезагрузиться в случае неудачи. Все стало немного сложнее. В Contracts и Blood Money число сохранений строго ограничили в зависимости от уровня сложности. Absolution умудрилась совместить оба подхода, только вместо сохранений тут контрольные точки. Чем выше сложность, тем их меньше. Каждая действует единожды, вернуться к чекпоинту и сохраниться еще раз нельзя. Найти точки трудно. Мало того — после загрузки уровень вернется к стартовой версии, вырубленные враги снова будут патрулировать территорию. Это особенно "радует", когда вы обезвредили человек двадцать, нечаянно нашумели и решили переиграть последние пару минут.



Контракты и интуиция

Сильно нашумевшая система контрактов — не миф, не вымысел и не пустой звук. В Hitman отродясь не было мультиплеера, кроме таблицы рекордов в Blood Money. "Контракты" же позволяют создавать миссии самому и выставлять их на обозрение.

Создаются контракты такими же простыми смертными, как и вы, на основе сюжетных миссий. Вы выбираете разных NPC на одном уровне и назначаете их жертвами. Убиваете в определенной последовательности, определенным оружием и в определенном костюме, сеете панику или проворачиваете все тихо — дело ваше, но именно все это и станет условием вашего контракта. Теперь это должен повторить кто-то другой. На этом система контрактов и основывается.

Выполнение условий награждается денежными бонусами: на заработанные доллары можно купить улучшения для оружия или маскировку, которую не удалось раздобыть в кампании.

Еще одной особенностью, на которую сетовали многие фанаты, стала так называемая "интуиция" — это либо след от только что пройденных врагов в виде светящейся дорожки, либо способность смотреть сквозь стены. Без нее проходить игру не просто трудно, а очень сложно, ведь обычной карты уже нет. Конечно, если вы истинные хардкорщики и привыкли все делать вслепую, полагаясь только на удачу, то можете перейти в режим "сверхсложно", где отключаются любые подсказки.

Выпуская крупный проект, разработчик всегда пытается разнообразить его какими-то скрытыми элементами — пасхалками, обнаружив которые, игроки будут приятно удивлены. Разработчики из студии IO Interactive не стали исключением, и припрятали в своей новой игре множество забавных сюрпризов. Они определенно дополняют игру, привносят глупость и радость, как, например, фургончик мороженого посреди пустыни, двойная радуга, Лох-несское чудовище, Кейн с Линчем и многое другое.

РАДОСТИ:

Динамичный геймплей
Высокая реиграбельность
Невероятно крутые стелс уровни
Разумный AI
Движок нового уровня
Удивительно длинная история
Потрясающие кинематографичные вставки.

ГАДОСТИ:

Контрольные точки вместо сохранений
Похожесть Hitman: Absolution с Splinter Cell и Deus Ex.

ВЫВОД:

В целом, Hitman: Absolution могла бы стать лучшей частью из всех, если бы не пару изменений, которые улучшили саму игру, но сделали ее похожей на некоторые другие. IO Interactive вложила душу в свой огромный проект, которого мы ждали целых 6 лет. И не зря.

ОЦЕНКА:

9.5

Обзор написан по PC-версии игры

Mays

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, iOS
Разработчик: Telltale Games
Издатель: Telltale Games
Похожие игры: Jurassic Park: The Game, Back to the Future: The Game, Fahrenheit
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT с 512 Мб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GTS450 с 1 Гб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.telltalegames.com/walkingdead.com

Каждый эпизод приключенческого сериала The Walking Dead был стилизован под различные сериальные жанры: A New Day оказался стандартной зарисовкой на тему зомби-апокалипсиса, совмещенной с тонной диалогов и взаимных оскорблений, затем нам показали Starved for Help, мрачный хоррор-триллер с каннибализмом и практически без ходячих мертвецов, а третья часть с подзаголовком Long Road Ahead превратилась в грамотный road-movie. Зачем прямо сейчас все это перечислять? Просто найти правильную дефиницию четвертому и последнему на данный момент эпизоду очень сложно.

Отсталость технической базы авторы старательно прикрывают работой художников. Получается не всегда.

The Walking Dead: Episode 4 — Around Every Corner

Around Every Corner содержит в себе уйму сцен разной степени увлекательности, но в какую-то целостную картину такое нагромождение всевозможных экшен-вставок, диалогов и редких загадок не складывается. В кадре мелькают зомби, облюбовавшие город-призрак Саванну, появляются новые и пропадают старые персонажи, за главными героями начинают следить неизвестные, но какого-то нарратива из всего этого не получается. С самого начала ожидаешь, что вот-вот будет завязка очередной интересной истории, но до самого финала так ничего стоящего и не происходит. Только в конце с Ли Эвереттом кое-что случается, но это скорее заставляет с нетерпением ожидать заключительный эпизод, чем придает изобретательности и экстраординарности Around Every Corner.

Выглянул из-за угла

В рецензиях на предыдущие серии часто упоминалось про то, что самое главное в The Walking Dead, будь то комикс, ситком или игра, — не многочисленная толпа зомби, жаждущих человеческих мозгов, и не грубый экшен с использованием всех подручных средств, включая разводной ключ и дверцу автомобиля, а долгие разговоры совершенно разных людей, оказавшихся поневоле в неправильное время не в том месте. И Telltale Games вплоть до четвертого эпизода строго следовала этому правилу. Раньше герои ссорились, не стесняясь в выборе выражений, всеми возможными способами показывали свой характер и убивали друг друга направо и налево, умудряясь при этом обосновать свои поступки. Словом, все было прекрасно, логично и непредсказуемо.

Сейчас же The Walking Dead почему-то выглядит и играется как неизобретательный молодежный зомби-хоррор (и пусть большинству героев за тридцать), снятый на коленке и копирующий вообще все, что только можно. Вот тут сцена трагической гибели одного из героев, вот здесь появляются какие-то третьи силы, с одинаковым удовольствием убивающие и людей, и ходячих мертвецов, а между ними эпизод со стрельбой в школе и трепанация черепа ледорубом. Авторы даже не пытаются рассказывать о переживаниях персонажей, о том, почему они делают те или иные вещи. Хотя, по правде говоря, в четвертом эпизоде герои вообще мало, что делают. Все эмоциональные моменты высосаны из пальца и не несут никакой смысловой нагрузки.

Ходить вокруг да около

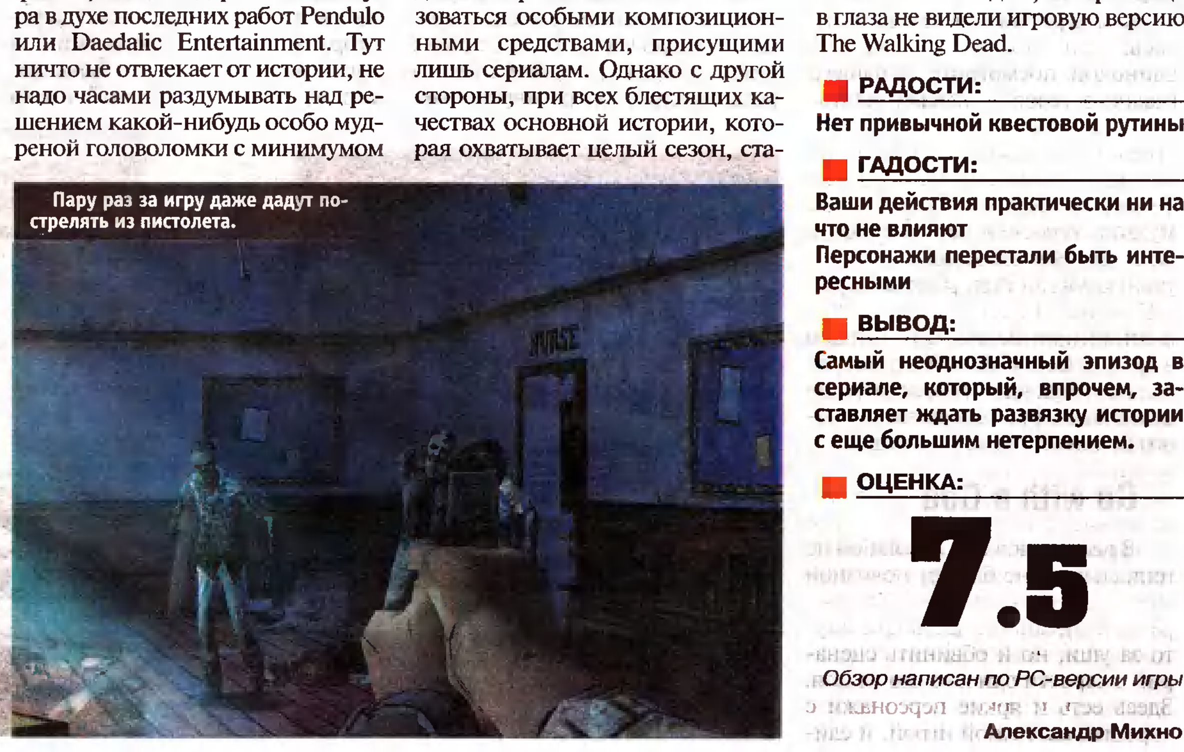
При этом самого геймплея в игре стало заметно меньше: большую часть хронометража мы смотрим ролики с неплохой режиссурой и время от времени вставляем свои пять копеек в разговоры.

У девушки с ледорубом есть свои скелеты в шкафу, увидеть которые предстоит лишь в следующем эпизоде.

Когда дело доходит непосредственно до взаимодействия с окружением, то выясняется, что в подавляющем количестве случаев нам нужно что-нибудь открыть, повернуть или отломать. Привычного квестового подхода к решениям задачек нет и в помине. Но это, наверное, даже хорошо: TWD — скорее интерактивный фильм, чем стандартная адвенчура в духе последних работ Pendulo или Daedalic Entertainment. Тут ничто не отвлекает от истории, не надо часами раздумывать над решением какой-нибудь особо мудреной головоломки с минимумом логики. Катсцены, диалоги и небольшие вкрапления геймплея органично сочетаются, образовывая в итоге интересный медиаформат.

Но главная идеологическая проблема The Walking Dead заключается в эпизодической форме подачи истории. С одной стороны, разделение на равные части дает авторам возможность пользоваться особыми композиционными средствами, присущими лишь сериалам. Однако с другой стороны, при всех блестящих качествах основной истории, которая охватывает целый сезон, становятся заметны недостатки отдельных эпизодов. Самым правильным решением в этой ситуации будет дождаться заключительной пятой части и пройти всю игру разом. Это принесет больше удовольствия, чем по кусочкам собирать сериал и каждый месяц томиться в ожидании новой порции. Но это применимо только к тем людям, которые еще в глаза не видели игровую версию The Walking Dead.

Несмотря на то, что действие происходит в большом городе, кроме канализации, закоулка с мусорными баками и школы авторы нам не показывают ни одной местной достопримечательности.



Пару раз за игру даже дадут пострелять из пистолета.

РАДОСТИ:
Нет привычной квестовой рутины



ГАДОСТИ:
Ваши действия практически ни на что не влияют
Персонажи перестали быть интересными

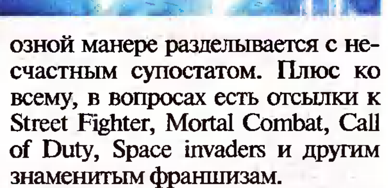
ВЫВОД:
Самый неоднозначный эпизод в сериале, который, впрочем, заставляет ждать развязку истории с еще большим нетерпением.

ОЦЕНКА:
7.5

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit



Жанр: аркада
Платформа: PC, Xbox 360, PS3
Разработчик: Arkedo Studio
Издатель: SEGA
Мультиплеер: нет
Системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 1024 Мб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 700 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (T)
Официальный сайт игры: http://www.sega.com/hellyeah/?t=EnglishUSA

С момента своего первого анонса Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit обросла пусть не всеобщим, но все же пристальным вниманием. Оно и понятно, ведь место действия — ад, главный герой — мертвый кролик, а любое убийство соперника сопровождается как минимум кровавыми брызгами во все стороны. Как ни крути, а не заметить сложно. Недоверие вызывали лишь французские игроделы из Arkedo Studio, которые за период своего шестилетнего существования не произвели на свет ничего путного. Пожалуй, единственной отличительной чертой был яркий визуальный стиль, который без сомнения, унаследовал и их последний проект. Благо, кроме ярких красок, ему есть чем еще похвастаться.

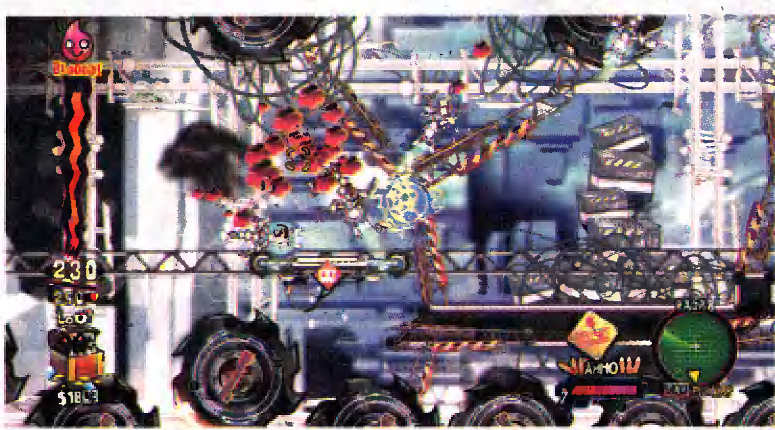




Внутренности наружу

Если не главной, то, безусловно, второй по значимости отличительной чертой игры является ее настроение — такое же цветастое, как и ее палитра. Это сходу заметно уже во вступительном ролике, где жестокий и беспощадный принц преисподней, тело которого будто бы просвечено рентгеном, был запечатлен незнакомцем на фото во время медитативного купания в ванне вместе со своей любимой резиновой уточкой. После чего этот снимок появился на просторах местного интернета ("хэлнета"), что сильно порадовало жителей загробного мира, кроме, разумеется, будущего короля. Тот, недолго думая, засучивает рукава и бросается на поиски обидчика, устраивая на своем пути сущую вакханалию. Компоненты игры пропитаны элементом под названием "развлечение для игрока". Диалоги, музыка, графическое оформление и даже сам сеттинг вызывают положительные эмоции. И они концентрируются вокруг главного — геймплея, который, при всех его неотъемлемых плюсах, вышел не без шероховатостей. Однако перед тем как углубиться в него, мы должны сделать небольшую ремарку.

Кровь, кишки, как и насилие в целом — это один из безотказных способов привлечения внимания аудитории к новому проекту. Несмотря на то, что сейчас этим приемом пользуются не меньше, чем несколько лет назад, все же делать акцент на литрах крови, разрубании и ампутации различных частей тела решается далеко не каждый разработчик. Даже тот факт, что игроки по всему миру стали



питать гораздо больше симпатии к проектам такого рода, никак не страхует их от итогового провала. Под этим необходимо понимать один важный момент. Появление на экране, допустим, того же большого количества "красной жидкости" должно либо вызывать чувство животной радости посредством игрового процесса, как в God of War и Diablo 3, либо прекрасно вписываться в стилистику, как в Shank и Super Meat Boy. Только тогда данные элементы идут игре на пользу. В противном случае до низкосортного треша рукой подать.

И поначалу Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit справляется со своей задачей на отлично. Тут можно весело крошить монстров в труху различными подручными средствами, как классическими, вроде пулемета, базуки, гранатомета или дробовика, так и, к примеру, циркулярной пилой, на которой герой, судя по всему, передвигается верхом. Иногда дают пострелять из турели или снайперской винтовки и даже побывать пилотом космического корабля. Особняком от остальных способов умерщвления всего живого стоят добивания врагов посредством QTE, правда, это касается только мини-боссов. Выполнены они просто потрясающе: один лучше, смешнее и кровавее другого, а сопровождающие музыкальные аккомпанементы подобраны как нельзя лучше. Представьте себе один из множества вариантов развития событий: картинка замирает и на экране всплывает окошко с вопросом из разряда "а как долго живут мертвые кролики?", к которому прилагаются такие же небанальные варианты ответа. Сделав правильный выбор, перед нами предстает зомби-кролик и в виртуозной манере разделывается с несчастным супостатом. Плюс ко всему, в вопросах есть отсылки к Street Fighter, Mortal Combat, Call of Duty, Space invaders и другим знаменитым франшизам.

Поначалу истребление данного бестиария может показаться бессмысленным, но это не так. Во-первых, одерживая таким макаром победу над монстрами, вы постепенно открываете проходы до самых маститых соперников того или иного уровня, против которых сражаться очень интересно и, что немаловажно, сложно. Битвы напомнят старожилам эпоху восьмибитных платформеров, где все решает быстрота реакции и знание каждого шага своего оппонента наизусть. Во-вторых, за убийства вы получаете деньги, которые тратятся не столько на апгрейд и приобретение нового оружия, сколько на покупку различного шмотья и шкурок для циркулярки, носящих сугубо косметический характер.

И вот, познав все приемы ведения боя и перемеряв половину гардероба, а это происходит до середины общего игрового времени, становится очевидным, что Arkedo Studio споткнулась о классические грабли многих разработчиков, а именно — не вытянула собственную планку. Пройдя максимум полпути, фаталити начинают повторяться, и весь остальной геймплей моментально рушится, хотя он умудрился наскучить еще раньше, но все еще держался на том, что других развлечений по-прежнему хватало, дабы держать у экрана. И как только сочные QTE начинают дублироваться, мозг авто-

Painkiller: Hell & Damnation

Больной киллер

Жанр: Шутер от первого лица
Платформы: PC, Mac
Разработчик: The Farm 51
Издатель: Nordic Games
Похожие игры: серия Painkiller, Bulletstorm, Dreamkiller, Hard Reset, NecroVisioN, серия Serious Sam
Мультиплеер: интернет, локальная сеть, кооператив
Оптимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2 ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 2600XT или NVIDIA GeForce 8600 с 256 Мб, 4,51 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры:
http://www.painkillergame.com

Этой осенью торжественно состоялся парад ветеранов классических шутеров. С гордо поднятой головой вышли Doom, Black Mesa, в конце ноября порадовал фанатов Far Cry 3. Не замедлил явиться и младший по званию среди легенд шутеров польский Painkiller. Он достаточно дерзко потягался в популярности с гигантами своего времени, и пусть первое место не получил, но почетная ниша в пантеоне великих игр им была по праву занята. Потом над серией издевались так, будто разработчики очень сильно нагрешили, создавая первые два проекта серии. Hell & Damnation должен был вернуться к истокам и все исправить. Ой ли?

Наша песня хороша...

Согласитесь, что если ваш дедушка с удовольствием в детстве уплетал драники, то он с таким же удовольствием делает это и сейчас — рецепт-то простой, и получается вкусно. С Painkiller та же ситуация. Запустив первые две игры спустя почти восемь лет после их выхода, вы получите столько же впечатлений, а возможно и больше, если учесть эффект ностальгии. Вроде с ремейком должно быть аналогично. Но нет. В общем, прибегая к метафоре с драниками, получилось вот что: недосолили, недоперчили, а вместо картошки редьку использовали. Помните красивые межмиссионные ролики первой части? Забудьте. Да, начальное видео впечатляет и наконец-таки хоть чуть-чуть объясняет, что случилось с главным героем Даниэлем Гарнером. Посмотрели, понравилось? Все, больше ничего подобного за игру вы не увидите. Пафосный детский лепет героев в катсценах вызывает лишь чувство скепсиса.


Скажите, что откуда в оперном театре взялись клоуны и буратины?


Бабуля с мусоркой как бы намекает, что следует сделать с игрой после прохождения.

Напрочь убита атмосфера борца с нечистью. Если в Painkiller нас официально нанимал ангел Самаэль, вручал боевой планшет, который, по сути, являлся игровым меню, то в Hell & Damnation этого нет. Нас беспорядочно и почти бессвязно прогоняют по набору локаций из первых двух проектов серии, что окончательно портит впечатление от игры. Да, Painkiller — это треш. Но даже будучи им, он умудрялся пугать своими неуютными локациями, особенно теми, на которых темно, отовсюду прет нечисть, из колонок доносится хэви-метал, раздаются угрожающие звуки; в памяти еще живы те моменты, где нужно продумывать путь отступления спиной назад и периодически вертеться на все 360 градусов.

Здесь все на первый взгляд так, да не так. Беспорядочное нагромождение в основном светлых не самых страшных уровней, несоблюдение привязки типов врагов к их "родным" локациям, некоторые новые нелепые звуки и музыка не ужас наводят, а тоску. Ладно только бы это, но боссов как можно было испортить?! Великан на кладбище смотрится уже не столь величественно, Люцифер вообще летает по своей арене как пьяный, а за испорченное болотное чудище вообще кого-то по рукам бить надо. Единственным местом, где мимо воли неуютно поеживаешься, осталась детская школа-интернат.

...начинай сначала

На самом деле пройти разок новый Painkiller можно, и даже получить от него удовольствие на высоком уровне сложности или при игре с другом в кооперативе. Местами разработчики пытаются шутить, и у них это вполне получается, да только на фоне остального такие шуточки смотрятся как юмор потенциального покойника. Игровой баланс пусть и не полностью, но нарушен из-за отдельных мелочей: сильно быстрое исчезновение выпадающих из врагов душ, ставшие ненужными карты Таро и большинство экземпляров из арсенала. Все равно ничего лучше коломета и дробовика нет. Новое оружие — "пожиратель душ" — занятная вещица, но особого восторга тоже не вызывает.

Графика в ремейке должна производить эффект "вау!", а получилось "Unreal Engine 3? Ну и что?.."

Одним словом, вопросов к данной поделке больше, чем хоть какой-то пользы от нее самой. И когда в конце нам намекают на продолжение, хочется спросить: они это серьезно?

матически ищет другие развлечения, однако их оказывается настолько мало, что все остальное теряет свой изначальный смысл и имеющиеся игровые механизмы перестают работать как одно целое. Кастомизация превращается в унылую гламурщину, уничтожение вражеских тел перестает вызывать хоть какие-либо эмоции, от примитивных головоломок и дополнительных миссий начинаешь попросту засыпать. Из данного наслаивания проблем очень быстро образуется целый снежный ком, который катится лишь в одном направлении — к кнопке "Выход".

В результате, пройти Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit до самого конца — задача не из легких. Виной тому, с одной стороны, большая продолжительность, а с другой — недостаточное количество занимательных ситуаций. Реши разработчики хотя бы одну из этих проблем — и игра смотрелась бы совсем иначе, а так приходится перебарывать себя, чего совсем не хочется, и, в принципе, не нужно. Тем не менее, первые часы доставляют искренною радость и неподдельный интерес, отчего крест на ней ставить никак нельзя, так как один незабываемый вечер вам точно обеспечен.

РАДОСТИ:

Добивания

ГАДОСТИ:

Большая продолжительность
Слабые диалоги и вторая половина игры

ВЫВОД:

Для неравнодушных к веселым и кровавым 2D оргиям появилась прекрасная возможность вновь к ним приобщиться. А для остальных Hell Yeah! — это несколько часов хорошего настроения.

ОЦЕНКА

6.0

Юрий Шелест


За испорченную игру как дать бы дубиной!

РАДОСТИ:

Иногда в колонках звучит оригинальный саундтрек

ГАДОСТИ:

Утраченная атмосфера оригинала
Не впечатляющая графика и музыка
Глупый сюжет

ВЫВОД:

Если бы нечто подобное выпустила очередная группа фанатов-недоучек, оценка могла быть на 2 балла выше. Но сами разработчики откровенно схалтурили.

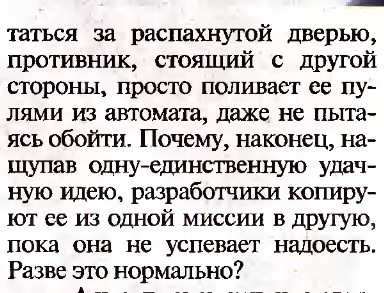
ОЦЕНКА:

4.8

MDL

007 Legends

Юбилейная игра о Джеймсе Бонде





Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii U
Разработчик: Eurocom Developments
Издатель: Activision Publishing
Издатель в СНГ: Новый Диск
Мультиплеер: Интернет
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.007legends.com

Погодка выдалась та еще: с неба валили крупные хлопья снега, которые в воздухе закручивались причудливым хороводом, подхватываемые потоками ветра. Мороз, ветер, метель — одним словом, погода, про которую говорят: "в такое ненастье хороший хозяин собаку на улицу не выгонит". Именно поэтому даже в стенах разведшколы, затерянной в альпийских горах, курсанты чувствовали себя очень уютно. В такие моменты казалось, что школа действительно является вторым домом для молодых разведчиков.

Однако несколько агентов, сидящих в комнате для брифингов, казалось, не обращали на разыгравшуюся за окном непогоду никакого внимания — еще бы, они были увлечены жарким спором. В настоящее время слово держал Роберт Смит, американский курсант, готовящийся к поступлению на службу в ЦРУ.

— Парни, я хоть и сам американец, но Джеймса Бонда уважаю — без вопросов. Посмотрите сами, мужик везде побывал. Шутка ли — он один из немногих агентов, о которых кино снимают, книги пишут, наконец, игры делают. Как я слышал недавно, новый фильм о нем скоро выходит, плюс и игра появилась — 007 Legends. Кто-нибудь ее уже заценил?

— Да, я поиграл — отозвался Джонни Бауэр, британский агент. — Честно говоря, не в восторге остался. — Услышав протестующий ропот других разведчиков, Джонни примирительно поднял руку. — Я уважаю Бонда, уважаю не меньше, чем вы все. Но взглянем правде в глаза — сколько хороших игр о нем выпускали?

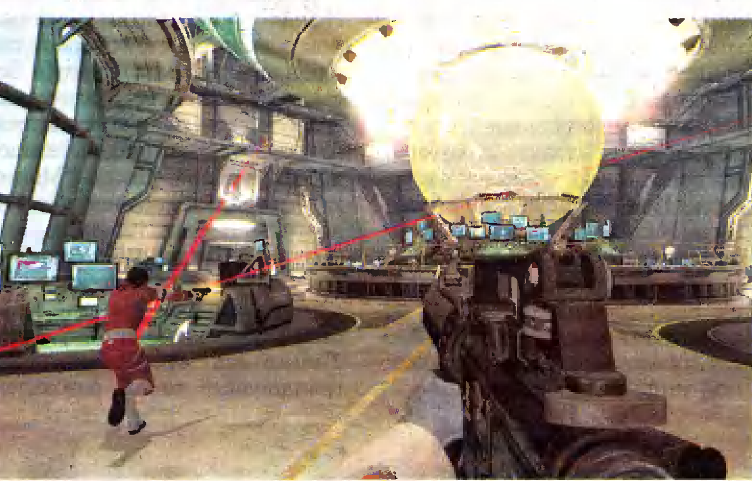
— NightFire был хорош, — вставил француз Пьер Шельми. — В свое время немало часов за ним провел.

— Да, хорош, а еще что? Тем более, из последних? "Казино Рояль" — слабая, "Квант милосердия" скучная. "Бладстоун" стильная, со своей песней и красиво оформленными титрами. И при этом — с тоскливейшим сюжетом, а также с однообразным геймплеем. Нет, не та это игра, которая может учить нас, молодых разведчиков, работе в экстремальных ситуациях. Вот и про 007 Legends я могу сказать то же самое. Сюжет? А нет его там совсем, только обрывки шести фильмов о легендарном Джеймсе Бонде с наиболее запоминающимися сценами из них. Причем даже по новой картине, "Координаты: "Скайфолл", нормального сюжета нет, только вступительный ролик, в котором герой дерется на крыше поезда.

— Я слышал, что издатели выпустят эти миссии уже после релиза фильма, в качестве скачиваемого DLC. — сказал Смит. — Мол, они там у себя спойлеров боятся, не хотят испортить удовольствие тем, кто в кино пойдет.

— Да и ладно с ними, с миссиями, парни. — Джонни продолжать "распинать" нового "Бонда". — Но пускай бы они нормальный сюжет сделали в других заданиях! Так нет же, нас кормят всю игру какими-то обрывками, из которых довольно тяжело догадаться о развитии сюжета приключений Джеймса Бонда. Хотя вот локации они выбрали интересные — в 007 Legends можно перестрелять врагов на территории Форт Нокса, поучаствовать в битве на Луне, прогуляться по пирамидам Майя. Жаль только, что графика чуть ли не из середины 90-х. Смотреть без слез на этих ужасных болванчиков, бегающих по небрежно намалеванным уровням, невозможно. Да и вообще, создается впечатление, что 007 Legends вся прискакала из последнего десятилетия прошлого века. Мужики, я вас спрашиваю, где простреливаемые укрытия? Почему все поверхности в игре уверенно держат свинец, причем это касается как стен, так и мебели, и даже подушек на угловатых диванах? Почему враги обладают интеллектом даунов — если спрятаться за распахнутой дверью, противник, стоящий с другой стороны, просто поливает ее пулями из автомата, даже не пытаясь обойти. Почему, наконец, нащупав одну-единственную удачную идею, разработчики копируют ее из одной миссии в другую, пока она не успевает надоесть. Разве это нормально?

— А что ты скажешь про стелс и рукопашные драки? — вставил русский агент Иван Соколов. — Знаешь, мы же, русские, вообще-то не дураки кулаками помахать — как с этим в 007 Legends? Я читал, что разработчики хотели реализовать нечто подобное в игре, и уже мечтаю раскрасить парочку империалистических рож.



— И стелс, и рукопашный бой в 007 Legends есть, но сделано все это очень-очень коряво. Стелс просто очень скучный — минимум возможностей для того, чтобы подбираться к врагам потихоньку. Не продумали его джентльмены разработчики, им бы дать нам разнообразие способов убийства — а то всего лишь рукопашные приемы, пистолет с глушителем да "стреляющая ручка" — арсенал совсем уж бедный. Система укрытий плохая, не игра, а тоска зеленая — намного проще взять в руки автомат и перестрелять всех супостатов с его помощью.

Ну, а рукопашный бой — это мини-игра, которая выглядит как издевательство. Сами посудите, время от времени какой-то особенно пронырливый противник выбивает у меня из рук оружие, и начинается ужасающий файтинг от первого лица. Во время боя требуется просто нажимать необходимые кнопки, чтобы наносить и блокировать удары. По сути, выбор приемов неширок: и Джеймс, и рядовые враги владеют только боксерскими атаками, какое-то разнообразие возможно только в битве с боссами, но и оно присутствует как отсылки к фильмам. Опять же, сделали бы одну-две драки — так было бы интересно. Но когда набивают практически всю игру такими вот недопоединками — это быстро приедается...

— Послушай, Джонни, — перебил Роберт. — Ну, неужели же в 007 Legends вообще нет ничего хорошего? Неужели этот проект — еще одно черное пятно на репутации мистера Бонда?

— Нет, кое-что все-таки есть. — Джонни задумался на секунду. — Массовые перестрелки с участием больших толп солдат с той и другой стороны — это иногда даже захватывает. Правда, здесь создатели игры позволили себе некоторую вольность — вряд ли в оригинальных фильмах была высадка десантников с вертолетов на альпийскую базу, или штурм американским спецназом Форт Нокса. Интересно подана и погоня на снегоходах, правда, это уже дело вторичное, ранее в нескольких других проектах такое было.

Но мало подобных захватывающих вау-моментов, очень мало, буквально на несколько минут 007 Legends может захватить — а потом снова становится скучно. Неплохим развлечением могли бы стать миссии на автомобилях, но управление машинами настолько корявое, что даже вспоминать не хочется! В этом смысле создателям 007 Legends не мешало бы поучиться у тех парней, что делали последнюю Medal of Honor — там миссии с авто сделаны достаточно интересно.

А, еще есть головоломки — но лучше бы их не было. Просто они настолько скучные и предсказуемые, что решаются буквально за пару минут с помощью чудо-смартфона мистера Бонда — этот гаджет используется для создания фотоснимков, отслеживания отпечатков пальцев, а также различных проводов, пролегающих в стенах. Пару раз это может быть интересно, но быстро надоедает. Как практически все в этой игре.

Даже многопользовательский режим не может развлечь. Стандартная беготня по неудобным картам, стрельба друг в друга, небогатый выбор оружия. Если в продаже уже есть игры "первого эшелона", на многопользовательский режим 007 Legends смотреть вообще не хочется.

РАДОСТИ:

Несколько бодрых заданий со спецназом

ГАДОСТИ:

Рваный сюжет
Отвратительная графика
Неудобный стелс
Плохо реализованные рукопашные поединки
Очень глупые противники
Скучные головоломки

ВЫВОД:

007 Legends в очередной раз подтверждает давно известную истину — игры по фильмам получаются очень слабыми. Даже в том случае, если вам абсолютно не во что играть, лучше в ожидании новых хитов лишний раз пройти прошлогодние проекты. Или же потратить время на просмотр нового фильма о Джеймсе Бонде.

ОЦЕНКА:

3.0

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS

Десять лет линейка Halo находилась в руках Bungie, которая, собственно, и дала жизнь данной серии. За это время разработчики представили на наш суд три номерные игры, одно самостоятельное дополнение (Halo 3: ODST), и один приквел (Halo: Reach), после чего умыли руки. Мол, наш десятилетний контракт с Microsoft закончился, и все, что хотели сказать о серии Halo — мы сказали. Однако и ежику понятно, что только безумец закроет такой сериал, как Halo. Сериал, обладающий собственной вселенной, сравнимой по масштабу со Star Wars и Warhammer 40.000. Сериал, приносящий сотни миллионов долларов дохода. Сериал, у которого легионы поклонников по всему миру — и эти поклонники требуют продолжения.
Так что Microsoft просто привлекла к развитию линейки другую команду — студию 343 Industries. Сначала новички "потренировались", выпустив к десятилетию бренда проект Halo: Combat Evolved Anniversary. А теперь настал черед новой игры — Halo 4, открывающей вторую трилогию в знаменитом семействе.





Halo 4

По новой

Жанр: шутер от первого лица
Платформа: Xbox 360
Разработчик: 343 Industries
Издатель: Microsoft
Похожие игры: серия Halo
Мультиплеер: split-screen, интернет
Официальный сайт игры: www.halowaypoint.com/halo4/ru-ru
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)

Дежавю

Ох, как же сильно новые разработчики Halo боятся экспериментировать! Похоже, главной целью 343 Industries при создании Halo 4 было "не навреди" — настолько скрупулезно воспроизводят они в новой игре наработки предыдущих частей. Даже начинается Halo 4 так же, как и первая часть серии — Мастер Чиф вылезает из капсулы криогенного сна и идет разбираться, что вообще такое вокруг происходит. А вокруг, как обычно, веселыми стайками носятся ковенанты, плюс на горизонте вырастает зловещий силуэт древней планеты Реквием. Чуть позже остатки корабля Мастера Чифа падают на планету, где его только и ждут драки. И не только с ковенантами, но и с новыми врагами — воинами расы Предтеч. Конечно же, возглавляет их новая страшная угроза — полководец Дидакт, о котором мы ранее только слышали в играх серии Halo, но не видели его живьем. И снова — подвиги, битвы, спасение Вселенной. Разве что второстепенный сюжет с безумием Кортаны еще развлекает дополнительно, но это лишь неплохая добавочка к основной сюжетной линии, и не более.

Хотите эпика? Так вот вам Halo 4. Тут есть битвы с участием новых спартанцев, которых ведет в бой храбрый Мастер Чиф. Есть самая разная боевая техника, как человеческая, так и ковенантская. А уровни с участием шагающего робота и здоровенного "Мамонта" наверняка запомнятся вам надолго. Есть большая битва ковенантов с Предтечами, причем и те, и другие в ходе побоища выступают вашими врагами, не забывая лихо кромсать друг друга. Только все эти, без сомнения, грандиозные сцены разбавлены довольно однообразной мясорубкой с расстрелом в одиночестве толп инопланетян. Нет, зрелища в игре хватает, но наряду с ним и унылых коридорных перестрелок также более чем достаточно.

Кстати, Предтечи, энергетические существа, малость разочаровывают. Того многообразия воинов, что наблюдается в расе ковенантов, Предтечи не признают. Есть шустрые "собачки", которые по большей части вооружены пистолетами и обожают карабкаться по вертикальным поверхностям. Есть двуногие "рыцари" и прикрывающие их летающие дроны, которые умеют как убивать врагов, так и оживлять сортаников. И — пока все. К сожалению, разработчики слишком быстро "слили" третью сторону конфликта с ковенантами — а было бы интересно в течение всей игры наблюдать за трехсторонними баталиями.

Сюжет очень пафосный. Блокбастерный, сравнимый с кинокартинами про трансформеров и последними игровыми проектами AAA-категории. Довольно часто мы куда-то бежим, что-то делаем, добываем, защищаем, прорываемся. Экшена достаточно, а фирменные свободные пространства делают битвы еще и "умными". Пафоса придает и шикарная оркестровая музыка, написанная композитором Нилом Дэвиджем, работавшим ранее с Massive Attack.

Проблема лишь в том, что сюжет в то же время и "пластмассовый". Разработчики из 343 Industries в очередной раз перетасовали старые элементы. И ни новых харизматичных персонажей, ни эффектных поворотов с неожиданными предательствами; даже держать в напряжении игрока местному сторилайну не удается.

Вместе с тем, вселенная Halo весьма неохотно принимает новичков. Казалось бы, вот он, подходящий момент для того, чтобы обновить игровой мир — прежние разработчики ушли, новые только-только приступили к работе. Творите вовсю, привлекайте под знамена новых геймеров! А 343 Industries вместо этого осторожно продолжает оригинальную трилогию. Если вы играете в первый раз — вы не поймете многого из того, что происходит в Halo 4. Со временем, возможно, разберетесь, что тут и к чему, если, конечно, мир захватит настолько, что захочется пройти сюжетную кампанию до конца. Но в целом, стоило разработчикам все-таки сделать сиквел более дружественным к "молодой крови". С другой стороны, у вселенной Halo сейчас миллионы фанатов по всему миру — и вот они-то продолжению полюбившейся истории как раз будут рады, плюс и все отсылки к предыдущим играм наверняка придутся им по сердцу.





Прелестные картинки

Halo 4 выглядит великолепно — с этим спорить не приходится. Причем разработчики постарались угодить игрокам, сделав локации максимально разнообразными. Вот мы воюем с ковенантами в коридорах космического корабля, а через какое-то время — уже сражаемся в джунглях, или среди скал, или в коридорах величественных строений, оставшихся от Предтеч. И каждый уровень "вылизан" до блеска, заметно, что создатели Halo 4 с большим

Взгляд с высокой колокольни

Несколько лет назад свою рецензию на Halo: Reach я закончил такой фразой: "Так не лучше ли было бы остановиться на этой высокой, памятной ноте, и оставить историю законченной?". Право слово, после тех эмоций, что подарила битва за Рич от лица безымянного спартанца Noble-6, ждать полновесную четвертую номерную игры было натурально страшно. Microsoft, большие бюджеты, рекламная кампания шире некуда — вот все хорошо, но червь сомнения все же точил. И, как оказалось, абсолютно зря.

Коллега AlexS высказался по поводу "не навреди" — отчасти верно, но в то же время парни из 343 Industries соблюла еще одну важную заповедь, про "в чужой храм со своим уставом не ходят". Даже не Anniversary, а именно Halo 4 стал для экзаменом, пропуском в мир игры, и потому сейчас разработчикам было важно дать понять, что серия в надежных руках, и все самое светлое из прошлых частей не канет в Лету. И за это им — высший балл. Методично, один за другим, они цитируют целые эпизоды из предыдущих частей, оборачивая их в совершенно великолепную графическую обертку и подкрепляя чудесной музыкой. И это не повод ругать разработчиков. Те нововведения, которых всем хочется — они будут, обязательно, только позже. Потому что сейчас именно 343 Industries является настоятельницей храма Halo, и теперь в таланте студии сомневаться не приходится. Так держать, парни.

Алексей Апанасевич



вниманием подошли к созданию мира. Локации по-прежнему изобилуют возможностями для флангового обхода противников, они большие, и, в некоторых случаях, "вертикальные". Только вот разрушаемых объектов окружения на уровнях маловато. А ведь возможность разнести все к чертям во время перестрелки наверняка добавила бы азарта.

Вместе с локациями улучшились и модели персонажей. Причем 343 Industries максимально аккуратно перенесла ковенантов из прошлых игр, они по-прежнему смешно болтают друг с другом. Яркие краски, диковинные механизмы — само шоу получилось высшей пробы, стоит поблагодарить разработчиков за старания.

Не важно, кто ты в жизни — здесь все мы "спартанцы"

Смотреть на кооперативное прохождение сюжетной кампании, в котором каждый игрок одновременно является Мастер Чифом, немного странно. Все-таки в нынешних реалиях разработчики стараются подходить к "кооперативу" более серьезно. Впрочем, творение 343 Industries реабилитирует дополнительный сюжетный совместный режим, который разработчики планируют скармливать нам в сериальном стиле, выкладывая новые эпизоды в Сеть. В этом режиме мы отыгрываем роли новых солдат-"спартанцев", выполняющих различные миссии на планете Реквием.

Имеется в Halo 4 и традиционный соревновательный мультиплеер. Он хорош так же, как и в былые годы, и предлагает тренировочные сражения между "спартанцами" на борту гигантского космического корабля "Бесконечность". Отличный выбор оружия, продуманные игровые локации, обилие техники из сюжетного режима, а также паразиты "Поток" (режим Forge), которых разработчики не включили в "основную" кампанию — все это ждет вас в мультиплеере Halo 4.

РАДОСТИ

Отличная фантастическая вселенная
Зрелищные битвы с участием техники
Великолепная картинка
Разнообразные, красивые локации
Прекрасный мультиплеерный и "сериальный" режим
Шикарный пафосный саундтрек

ГАДОСТИ

Малое количество нововведений
Множество "коридоров"
Откровенные цитаты из предыдущих игр
Банальный сюжет
Раса Предтеч представлена лишь тремя видами врагов

ВЫВОД

Перерождение одной из самых известных фантастических вселенных состоялось. Halo 4 увидела свет, и, пускай она и не лишена некоторых недочетов, новые разработчики демонстрируют, что в целом могут держать ту планку, которую задала Bungie. Все-таки хочется пожелать 343 Industries не бояться экспериментировать. Любая игровая вселенная должна развиваться, если этого нет — она умирает. Вселенная Halo еще не мертва, но пока и не шевелится — лишь сурово и непоколебимо стоит на одном месте. Пора двигаться дальше.

ОЦЕНКА:

7.5

AlexS



Angry Birds Star Wars

Жанр: аркада
Платформы: PC, iOS, Android, Mac
Разработчик/издатель: Rovio Entertainment
Похожие игры: серия Angry Birds
Оптимальные системные требования: процессор с частотой 3.0 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon X800 или NVidia GeForce 6600; 60 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone (6+)
Официальный сайт игры: http://angrybirds.tumblr.com

"Мы рыцари-джедаи — мы борцы со злом,
Темную силу завяжем узлом.
Нехорошие люди, разрази их гром,
Получат по башне огненным мечом", — группа Кирпичи, "Рыцари-джедаи"

Почему разработчики, будто сговорившись, постоянно пытаются заставить нас играть в одно и то же? Пусть даже со сменой сеттинга, в другом антураже, но суть-то не меняется, как ни ретушируй, ни изощряйся технически и художественно. Серия Angry Birds, к сожалению, не стала исключением. Новая часть пришла к нам под знаменами саги "Звездных войн".

Нестареющая классика

Angry Birds Star Wars выглядит как модифицированная версия приключений воинствующих пернатых в космосе. Стиль серии Star Wars пришелся новой игре весьма к месту. Хотя, десятилетиями почитаемых персонажей и мир замечательных фильмов Джорджа Лукаса могли испортить разве что совсем бестолковые люди. К счастью, подобного не произошло, и играть за перевоплотившихся птичек, как всегда, увлекательно.

Примерить разноцветное оперение удостоились шесть героев серии: Люк Скайуокер, Оби-Ван Кеноби, контрабандисты Соло и Чубака, республиканские пилоты и Лея, за которую, правда, дадут поиграть в бесплатном дополнении.

Каждый персонаж получил характерные способности. Так, птичка Люк поначалу выступает просто в виде пассивного снаряда, а после встречи с Оби-Ваном получает световой меч, способный рубить препятствия и отражать вражеские лучи. Сам Кеноби использует Силу, позволяющую ему толкать объекты. Хан Соло лихо стреляет из бластера, а его верный друг Чубака бесхитростно идет напролом, беря препятствия массой своего тела. Роль республиканских пилотов выполняют голубые птички, способные разлетаться по трое и эффективные против стеклянных преград. Только в этот раз прибегать к их помощи практически не приходится.

На бонусных уровнях можно повоевать за парочку неразлучных андроидов, которые весьма неплохо вписались бы и в основную историю.

Путь джедая

Сражаться преобразившимся птичкам придется с имперскими свиньями во главе с Дарт-Свином — видимо, так его стоит называть. Но кроме них на планете Татуин есть свиньи-кочевники, а в обиталище мастера Йоды — свиньи-аборигены, способные управлять объектами на расстоянии.

В Angry Birds Star Wars появилось разнообразие, которого уже долго не хватает серии. Намного интересней, когда противник не просто ждет расплаты, а еще и сопротивляется, стреляя в ответ. Уровни тоже построены так, чтобы можно было максимально использовать способности каждого персонажа. Но тех, кто любил первую часть именно за необходимость думать, проект в этом плане слегка разочарует. И пусть теперь у каждой из птичек есть куда более широкие способности, играть стало легче. Головоломки проходятся практически беспрепятственно, даже если запускать птичек не задумываясь, и Angry Birds пролетает за пару часов. Это хорошо для легкого развлечения, но, откровенно, маловато будет.

Другое дело, что все никак не желающий померкнуть задорный настрой игры оставляет приятное послевкусие.

РАДОСТИ:

Удачная стилизация вселенной Star Wars
Разнообразный геймплей

ГАДОСТИ:

Быстротечность
Слишком простые головоломки

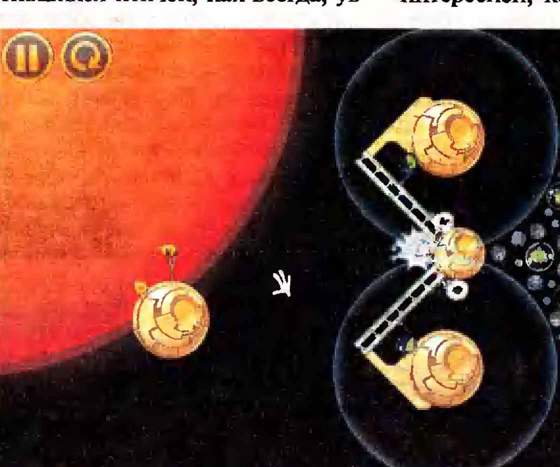
ВЕРДИКТ:

Птичек мало чем можно испортить. Поэтому вариация на тему великой звездной саги не могла быть откровенным провалом. Но если начать штамповать лицензированные вариации на знаменитые киноленты в антураже Angry Birds, поклонников у проектов Rovio поубавится. Срочно нужен свежий оригинальный проект.

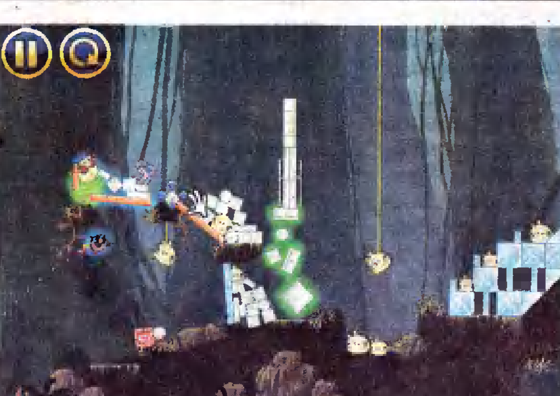
ОЦЕНКА:

8.8

MDL











Какие милые птички! Таких и врагами-то называть не хочется



Еще спрашиваете, почему платформер?



У сестренок даже привидения – каждое в индивидуальном стиле



Зима, снеговик, санки – Новый год! Эх, хорошая пора – детство

Giana Sisters: Twisted Dreams

Жанр: платформер
Платформы: PC
Разработчик/издатель: Black Forest Games
Похожие игры: Giana Sisters DS, серия Mario, Super Meat Boy, Braid
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2,4 ГГц; 3Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 3870 или NVIDIA GeForce 8800 GT с 512 Мб и поддержкой шейдеров 3.0, 3 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: not rated
Официальный сайт игры: http://www.project-giana.com/

В плену у грез

Наверное, сколько будут существовать компьютерные игры, столько будут жить и платформеры. Даже в век ультрареалистичной графики и новейшей игровой механики эти простенькие, иногда грубые в плане технологий ветераны игровой индустрии крепко сидят на своих позициях. Все потому, что всегда найдутся люди, которые захотят отвлечься от режущих глаз спецэффектов и пафоса блокбастеров, достанут из-под кровати свою старенькую приставку и будут сидеть с чашечкой кофе за каким-нибудь "Марио" или "Чип и Дейл спешат на помощь". С недавних пор олдскульные проекты стали активно посещать персональные компьютеры. Giana Sisters: Twisted Dreams — ремейк немецкого платформера 2009 года Giana Sisters для Nintendo DS. О чем поведали нам господа из Black Forest Games?

А поведали они нам неплохую историю для жанра платформеров. Извечные повествования про спасение принцессы от какого-нибудь злодея уже изрядно набили оскомину. В этом плане Twisted Dreams смотрится оригинально.

Речь в игре идет о двух сестричках-близняшках. Как водится среди близнецов, у них все общее: спальня, игрушки, желания, мечты и даже сны. В один прекрасный вечер непонятная сила переносит сестренок в мир их снов, грез и страхов. Причем каждая из девочек оказывается в параллельной относительно своей сестры реальности.

Характеры у героинь разные: одна — проказница, вторая — тихоня. Поэтому и миры их отличаются. Но вот в чем загвоздка: забросило-то каждую не в свой мирок, а с точностью наоборот. Та, что порезвее, оказалась среди добреньких совят, зайчиков и цветочков, а вот девочка с более спокойным характером попала в готичный мир фантазий сестры — с черепками, чертиками и прочими мрачными атрибутами.

Но не подумайте, что нам дадут пройти сразу за одну, потом за другую. Зачем зря томить игрока? Играйте сразу за двух! Легким нажатием любой из трех клавиш можно в любой момент переключиться с одной героини на другую. Причем окружающий мир плавно и очень красиво меняется на противоположный: там, где стояла скамейка, появляется гроб, а где в воздухе порхал совенок — летает чертик. Причем это радикально влияет на игровой процесс. По пути встречаются препятствия, которые одна сестричка пройти не может, и тогда в дело вступает другая, для которой путь будет открыт, или же ее способность проложит дорогу.

За использование способностей девочек отвечают все те же три клавиши. Первая просто переключает нас с одной героини на другую, вторая дает возможность миролюбивой девочке парить в воздухе, а третья отвечает за способность озорной малышки превращаться в огненный шар, позволяющий ей поражать противников и делать длинные прыжки. Сочетая все это вместе, получаем основу для решения попутных задач. И нужно приноровиться к особенностям использования умений девочек, иначе не вовремя нажатая кнопка может легко отправить игрока к ближайшему чекпоинту.

Мир, в котором я живу, называется мечтой

Маленькие миры, которые предстанут нашему взору, очень уютные и яркие. В них приятно находиться, наблюдать за симпатичной анимацией забавных противников, которых совсем не хочется убивать, да это и не обязательно. Первое время эффект превращения одного мира в другой вызывает восторг, интересно просто баловаться, переключаясь с одной девочки на другую, смотреть на необычные изменения предметов и даже музыки, которая от детской меняется на рок-версию и наоборот.

Препятствия становятся сложнее от уровня к уровню, и главное, что необходимо для прохождения — быстрота реакции и ловкость рук. Логических головоломок тут нет, зато полно классических моментов, когда надо успеть пропрыгать по полосе препятствий, состоящей из движущихся платформ, противников и всяких колючек и шипов по бокам. При этом необходимо следить за теми элементами уровня, которые для одной сестры являются серьезной преградой, а для другой вообще не существуют, и вовремя переключаться между двумя реальностями. Зачастую это бывает нелегко. То же касается и боссов. Особой логики для победы над ними не требуется, нужно лишь уяснить определенную последовательность действий и четко их выполнять. Ошибетесь — не обессудьте, придется переигрывать.

Уютное впечатление от игры портят технические недоработки проекта. Запустив игру, забудьте о возможности свернуть ее, если надо что-то параллельно сделать на компьютере. Нередки и беспричинные вылеты на рабочий стол, что вдвойне неприятно, когда уже почти прошел достаточно длинный и сложный уровень. Патчи, конечно, все исправят, но первое знакомство такие огрехи уже подпортили.

В остальном все в порядке. Те, кто любит красивые, будто от руки нарисованные компьютерные сказки — милости просим ознакомиться с одним из самых красивых платформеров года.

РАДОСТИ:

Красивый сказочный мир
Неординарный геймплей

ГАДОСТИ:

Технические недоработки компьютерной версии
Необходимость переигрывать отдельные моменты
Местами чрезмерная "олдскульность"

ВЫВОД:

Когда-то геймеры жаловались на утрату традиций старой школы. Что ж, сейчас недостатка в подобных проектах нет. Giana Sisters: Twisted Dreams неплохо сочетает в себе оригинальные находки и классический геймплей, но в том и загвоздка, что следование канонам тормозит динамику игры. Конечно, играть интересно, но, может, стоит пойти непроторенной дорожкой?

ОЦЕНКА:

7.7

MDL

Edna & Harvey: Harvey's New Eyes

Не от мира сего

Жанр: квест
Платформы: PC, Mac
Разработчик: Daedalic Entertainment, Rondomedia
Издатель: Daedalic Entertainment, Rondomedia
Похожие игры: Hamlet, Deponia, Edna and Harvey: The Breakout
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с тактовой частотой 1,8 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GT с 256 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с тактовой частотой 1,8 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800GT с 512 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: отсутствует
Официальный сайт игры: http://www.harveysneueaugen.de


Игра поднимает серьезные темы, но из-за мультяшной графики немногие эти самые темы заметят


Если вы думаете, что одинокая маленькая девочка, разговаривающая в темном лесу со странными дядями, – ненормально, то вы сильно ошибаетесь. По меркам Harvey's New Eyes это пустяк

Вышедшая несколько лет назад адвенчура Edna and Harvey: The Breakout была по всем показателям очень странной игрой. Начавшись как студенческий проект, она переросла в полноценный коммерческий продукт и завоевала популярность в родной Германии при том, что в остальном мире отзывы были более чем сдержанными (средний балл на "Метакритике" — 56 из 100). Странной была и завязка проекта: главная героиня, девочка по имени Эдна, — пациентка психиатрической лечебницы, в которой каждый первый больной был чокнутым на всю голову шизофреником со своими тараканами в черепной коробке. Неудивительно, что Эдна хотела сбежать из этого заведения вместе со своим плюшевым кроликом Харви, хотя и она была слегка "не в себе". Такой антураж позволил авторам рассказать интересную историю, одновременно похожую на кэрролловскую "Алису в Стране чудес" и роман Кена Кизи "Над кукушкиным гнездом".

Видимо, несмотря на средние оценки прессы и необычный взгляд на вещи, игра продалась достаточным тиражом, чтобы разработчики принялись делать сиквел. В этот раз авторы решили не так сильно увлекаться шизофренией, и изменили место действия и главную героиню, но, тем не менее, и Эдна с Харви, и персонажи со странностями, и налет слабоумия в игре остались. Просто они не так сильно бросаются в глаза.

Дурдом какой-то

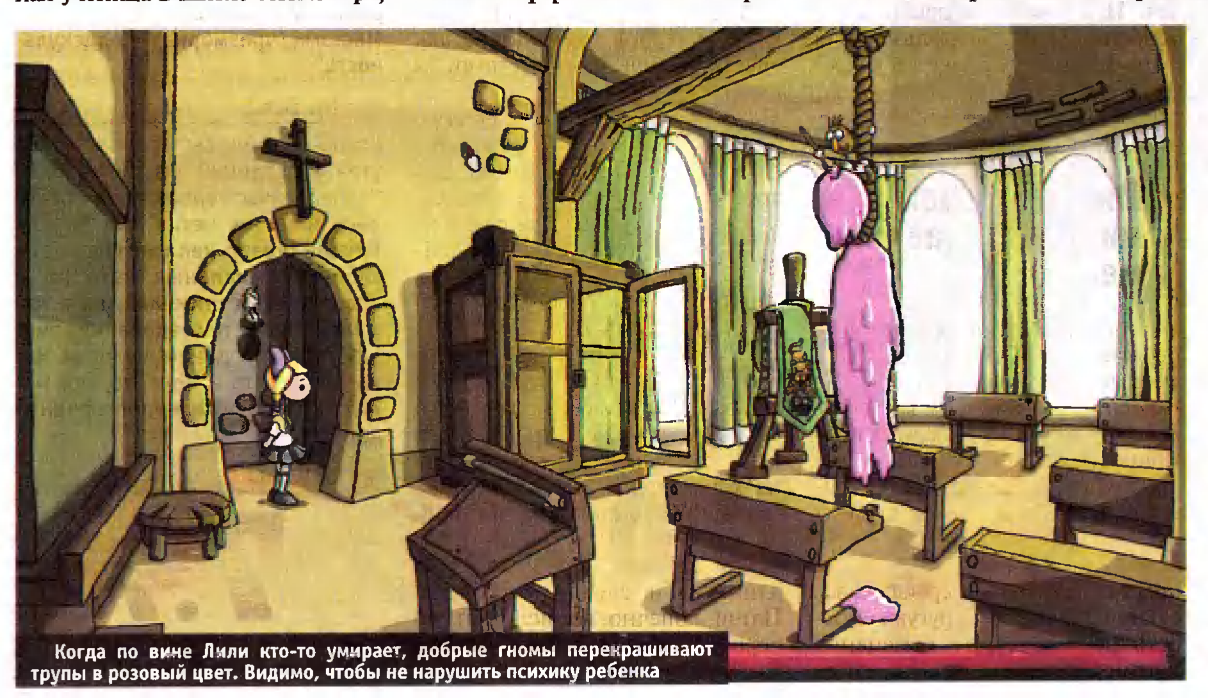
Лили — новый центральный персонаж и по совместительству лучшая подруга Эдны — примерная ученица в школе-монастыре, которая создает впечатление идеального ребенка, попавшего просто в адские условия, сформированные матерью-настоятельницей. Та, в свою очередь, не любит детей, считает законы школы самой важной вещью в жизни образцового ученика, а всевозможные запреты — единственно правильным средством воспитания любого ребенка. Скромницу Лили, которая за всю игру толком не может сказать ни одной фразы, в первые минуты по-настоящему жалко. Она пытается всеми способами заполучить симпатию со стороны настоятельницы и сверстников: убирается в саду, помогает лучшей ученице в школе, добросовестно выполняет любые поручения. Но в ответ слышит лишь упреки и обвинения.


Конкретно этот парень скоро очутится в колодце, затем на него упадет улей, а прибежавшие термиты слопают персонажа вместе с медом. Разумеется, Лили тут совершенно ни при чем

Harvey's New Eyes продолжает традицию классических квестов Тима Шефера и Рона Гилберта: все привычные ситуации, стереотипы и образы вывернуты наизнанку и доведены до абсурда. При этом, как и в прошлой части, разработчики поднимают тему шизофрении, но делают это более элегантно и не так вычурно. То есть психи, конечно, остались, но не они теперь играют первую скрипку. Сейчас авторы высмеивают систему, в которую вовлечены практически все герои. Каждый из них обитает в своем маленьком мирке и не может и не хочет из него выбраться. А если кто-то (Лили и Эдна) попытается что-то изменить, то ничего кроме презрительного взгляда со стороны окружающих он не получит.

Впрочем, застенчивая девочка Лили — не такой уж и ангелочек, как может показаться на первый взгляд. Конечно, она бесконечно услужлива и отзывчива, но проявляется ее доброта весьма странным образом. Героиня без зазрения совести отправляет на тот свет каждого второго встречного персонажа, не осознавая свои поступки. Она добродушно предлагает местному задире пачку сигарет, ведь, как известно, они успокаивают человека, и неважно, что выкурив их все, мальчик умрет. А если нужно взорвать бомбу в железной печи, то ничего страшного, что вместе со снарядом в жаровне взорвется и паренек, прячущийся ото всех: мы ведь выполним его просьбу — никому не скажем, где он.

Специфическим черным юмором пропитан каждый пиксель Harvey's New Eyes. Авторы нисколько не стесняются глумиться над отличниками, бойскаутами, работниками школьной столовой и даже над Dungeons & Dragons. Особого упоминания достоин рассказчик, который, как и в Bastion, комментирует происходящее на экране. Очень часто его остроты сопряжены с большой долей цинизма, что, впрочем, органично вписывается в общую картину. Он оправдывает все действия Лили и является этаким посредником между игроком и главной героиней, которая не в состоянии произнести ни единого слова.


Когда по вине Лили кто-то умирает, добрые гномы перекрашивают трупы в розовый цвет. Видимо, чтобы не нарушить психику ребенка

Ума палата

Однако при всех своих неоспоримых достоинствах Harvey's New Eyes остается обычным квестом, обладающим стандартным набором геймплейных особенностей. Нередко решение головоломки находится с помощью банального пиксель-хантинга, так как с логикой во многих задачках явные проблемы. Кроме того, иногда нужно совсем уж отходить от рационального мышления, чтобы моменты, когда главная героиня отвинчивает крепления люстры с помощью шарика (!) в форме гаечного ключа, не вызывали никаких психических расстройств. Хотя, по правде говоря, в сравнении с предыдущей частью здешние головоломки вполне гуманны по отношению к игроку: теперь не нужно часами скрипеть зубами и выворачивать мозги, чтобы продвинуться дальше. Тем более рассказчик постоянно намекает на решение, да и гениальный в своей простоте метод тыка еще пока никто не отменял.

Кроме того, авторы придумали интересную систему запретов, которые постоянно мешают главной героине спокойно жить. По сюжету в определенный момент Лили попадает под действие гипноза, после чего у нее появляются психологические ограничения в поведении. Эти установки, например, не позволяют девочке пить алкоголь, перечить взрослым, играть с огнем, бывать в опасных местах и все в том же духе. Чтобы избавиться от этих запретов, придется копаться в подсознании Лили, в котором ограничения материализуются в аллегорические образы. В таком виде с ними можно сражаться на равных.

Собственно, черный юмор и оригинальные схватки с подсознанием — то немногое, что заставляет пройти игру до конца. Harvey's New Eyes — необычайно яркое и уникальное приключение, которое длится ровно столько, сколько нужно для хорошего квеста. Но этой осенью есть куда более важные игры, пропускать которые категорически не рекомендуется. И среди них адвенчура Daedalic Entertainment просто-напросто теряется.

РАДОСТИ:
Черный юмор
Борьба героини с ее страхами
Неплохая история

ГАДОСТИ:
Порой абсурдные головоломки
Слишком мультяшная графика

ВЫВОД:
Harvey's New Eyes не привносит в жанр ничего нового (эмоциональные запреты не в счет), но при этом вполне способна рассказать интересную историю, которая заставит на секундочку задуматься о нормальности окружающего мира.

ОЦЕНКА:
7.0

Александр Михно

Need for Speed: Most Wanted

Знак перепутали

Жанр: гонки
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PSV, Wii U, iP, iPAD, Android
Разработчик: Criterion Games
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Electronic Arts
Похожие игры: серия Burnout, серия Need for Speed.
Мультиплеер: интернет
Рекомендуемые системные требования: четырехъядерный с частотой; 4 Гб ОЗУ; видеокарта с DirectX 11 и 1 Гб; 20 Гб свободного места на жестком диске.
Официальный сайт игры: http://www.needforspeed.com/most-wanted

С новой Need for Speed разыгралась шекспировская трагедия. Чтобы ее понять, нужно обратиться к прошлому. Началась она не этой осенью, не летом на американской выставке E3, даже не в этом году, а намного раньше — с выхода Underground. Стритрейсеры, граффити, Linkin Park — Need for Speed тогда удачно вписалась в этот тренд. Юные борцы с системой после школы клали баллончики с краской в полиэтиленовые пакеты (чтоб не жалко было сбрасывать при палеве), разрисовывали чужие подъезды, возвращались домой и садились за Underground. Electronic Arts промучила эту идею несколько серий, после чего решила двигаться дальше, к новым трендам.

Поиски чего-то нового привели к появлению отдельной серии Shift и отвратительного кино The Run. Как следствие, подверглась реструктуризации студия EA Black Box, которая и создала когда-то Underground 1-2 и Most Wanted 2005-ого года. Ответственной за серию назначили Criterion Games, широко известную по играм Burnout. Работают в студии очень талантливые и толковые люди, прекрасно знающие жанр. Но есть у них одна черта — над чем ни работают, получается Burnout. Хоть отчасти. В римейке Hot Pursuit 2010-ого это чувствовалось — с одной стороны, старая школа, как деды делали. С другой — немного другая игра, немного не NFS. Новая Most Wanted ушла еще дальше: от оригинала в ней только название.

Эти два слова все портят. Они — яблоко раздора. Без них не возникло бы недопонимания. Без них не рыдали бы студенты, в которых проснулась ностальгия. Без них тысячи людей даже не подумали бы ставить единицы на каждом сайте, где можно оценивать игры. Не было бы слез, соплей да крови из ушей. Ожидания оправдались бы.

Поэтому выкиньте слова "Most Wanted" из головы. В действительности никто не обещал римейк. Никто не обещал "то же самое, только с графикой получше". Обещали "A Criterion Game", а все, что ни делают Criterion, получается... да, Burnout, снова об этом говорим. И в этот раз точно так же. Среди знакомых улиц Фэрхейвена — знакомые мосты совсем из другой игры. Тут на каждом шагу трамплины. Влетаешь в автомастерскую на помятом, красном Ford — и моментально вылетаешь на Ford новеньком и перламутровом.

Мир открыт сразу весь — езжай, куда хочешь. Машины открыты сразу все — бери любую. Есть мнение, что это лишило игрока стимула (как и отсутствие сюжета). Но оно глупое и неправильное. Для каждой машины придумана своя пачка заездов разной степени сложности. Прогресс не вырастет, если поменять Marussia на Audi. Так что суть игры ничуть не изменилась после Hot Pursuit — выиграть все гонки. А в дополнение нужно стать лучшим уличным гонщиком из лучших, сразившись с боссами, и лучшим — среди своих друзей.

В Most Wanted есть популярная сегодня штука — нагни друга своего. Если он у вас есть в системе Origin, если у него тоже есть эта игра, то, катаясь по городу, вы постоянно будете встречать его никнейм и даже аватару. Повсюду разбросаны счетчики. Проходя каждый сам по себе, игроки все равно соревнуются в показателях, бьют рекорды друг друга. Даже в таких мелочах как "кто выше прыгнул с трамплина" и "кто с какой попытки прошел заезд". Это подстегивает, мотивирует продолжать, заставляет переигрывать заезды.

Щит с логотипом одной из компаний, принадлежащих Electronic Arts. Такой саморекламы много в игре


Есть даже болиды

Тем более, хороша каждая гонка. Нет ручного переключения передач, и повороты помягче, чем Ridge Racer Unbounded, но все равно есть драйв, есть красочность, есть кипящая ярость, кураж и приятное чувство победы, вырванной в последнюю секунду. Разработчики умеют делать гонки, даже если им не позволяют разбивать лицензионные машины (только мять и царапать), и даже когда есть установка сверху — делать простую аркаду. Тюнинг авторов не интересует, поэтому его почти нет. Режимов тоже немного — только классика.

Зато как Criterion Games оторвалась с заставочными роликами к заездам! Все они уникальны. Каждый представляет собой маленькую короткометражку или кинематографическое упражнение. Никогда не знаешь, что тебя ждет — отсылка к фильму-катастрофе или хоррору, шизофреническая погоня, привет из 80-х, черно-белая зарисовка или еще что-нибудь. Половина роликов сгодилась бы для рекламы какого-нибудь нового автомобиля — в этом деле любят креатив на грани сумасшествия.

Но основная прелесть Most Wanted — мультиплеер. Бить рекорды в оффлайне — это, конечно, здорово, но умный противник и типичные человеческие ошибки занятнее. Тут заезды по списку, опять же — рейтинги и рекорды, никакого лобби — лишь вечное состязание. В перерывах игроки сбиваются в разноцветную кучу и перегреваются... После Underground серия Need for Speed превратилась в черт знает что, где важно все, кроме гонок. Criterion вернула серию на правильный путь.



Столкновения могут быть по-настоящему красочными

РАДОСТИ:

Отличные гонки
Хороший мультиплеер
Подходящий саундтрэк
Заставки перед заездами

ГАДОСТИ:

Неудобный интерфейс
Глупые полицейские

ВЫВОД:

Плохие новости для тех, кто ждал римейк — никакой связи с предыдущей Most Wanted. Это Burnout с несколькими чужими идеями. Если воспринимать игру именно так, то она, бесспорно, хороша.

ОЦЕНКА:

8.0

Обзор написан по PC-версии игры
Марк Крузенштейн

В нашей сложносоставной жизни случается всякое: непроглядная безлунная ночь застигает в дальней дороге, автомобиль, грустно покашляв на прощанье, намертво глохнет по малопонятной причине, и сразу же, будто по команде небесного прапорщика, начинается гроза с громом и драматичными вспышками молний. Как действовать в подобной ситуации нас с младых ногтей научила массовая культура. Следует найти зловещий заброшенный особняк с заколоченными ставнями (та еще задача в Беларуси), и решительно остановится там на ночлег. За стеной скрипят половицы? В углу горестно вздыхает кто-то невидимый? Неясный силуэт маячит на границе бокового зрения? Не сомневайтесь — это и есть гостеприимный хозяин. Это его полвека назад прямо на парадном крыльце собственного дома переехал трактором пьяный механизатор.

Неупокоенные души почивших людей — или, проще говоря, призраки — присутствуют в легендариуме практически каждого народа мира. В преданиях и сказаниях они выступают в самых разнообразных ролях: от слепой ярости до грустного созерцания, от запоздалого правосудия до источника мудрых советов и читерских подсказок. Они могут иметь самый непредсказуемый облик или быть незримыми. Их можно повстречать в любом месте, обжитом некогда человеком. Одно лишь неизменно: и австралийские аборигены, и обитатели Старого Света, и представители народностей Крайнего Севера искренне верят, пускай в самых потаенных уголках души, в то, что они где-то рядом. Неподалеку.

Любимый многими жанр "хоррор" зародился три-четыре века назад на страницах так называемых "готических" романов, и романы эти повествовали именно о героях сегодняшней рубрики. Кинематограф неоднократно вдохновлялся образом бесплотной души; достаточно вспомнить культовый фильм "Привидение" режиссера Джерри Цукера с Патриком Суэйзи, Деми Мур и неподражаемой Вупи Голдберг, получившей, к слову, за роль проходимца-медиума "Оскар". Компьютерные и видеоигры не отстали от литературы и кино, разработчики отнеслись к призракам с должным вниманием.

Для начала давайте во избежание путаницы разберемся с основными характерными признаками этих невеселых созданий и отделим семена от плевел, то есть отсеем вымышленных персонажей, ошибочно принимаемых за призраков. С поправкой на вселенную видеоигр, естественно. Итак, важнейшая особенность наших мистических героев — это некогда живые существа, на данный момент таковыми не являющиеся, но до сих пор пребывающие в подлунном мире в некой полуматериальной или вовсе бестелесной форме. Потусторонние сущности удерживает в нашей реальности определенная, обычно крайне важная цель: не завершенное при жизни дело, отмщение, помощь оставшимся в живых соратникам или же просто острое чувство недосказанности и незавершенности.

В игре Clive Barker's Undying один из членов веселой семейки Ковенант, погибший художник Аарон, звенел цепями и терроризировал живых до сих пор, пока главный герой этого великолепного хоррор-шутера Патрик Гэллуэй не прикрепил к изуродованному телу вырванную и надежно спрятанную злоумышленниками челюсть. Появление потусторонней неуго-





— Так вот кто таскает у меня из ящика краски, чтобы рисовать это глупое пятно! И потом, где вы видели кровь зеленого цвета?

— А что же мне оставалось делать? Красная краска кончилась, а достать настоящую кровь не так легко...

М/Ф "Кентервильское привидение"

Призраки: умерев однажды

монной сущности может быть обусловлено особо жестокой гибелью бренного тела, о способах и подробностях этой процедуры мы на страницах нашей позитивной газеты тактично умолчим. А в качестве наглядного пособия по теме приведем пример из пошагового культа Heroes of Might and Magic — там привидения выходят на поле боя, щеголяя остатками пыточных орудий, "украшающих" субтильные силуэты. Хотя призраки зачастую могут воздействовать на реальный мир на материальном уровне, они не могут похвастаться какой-либо собственной плотью в привычном для нас понимании. В дополнении к польскому шутеру Painkiller: Battle out of Hell на одном из уровней игрока преследует призрак монахини, и дамочка эта вчистую игнорирует пули, ракеты и осиновые колья, в то время как вся остальная демоническая братия с успехом рвется в клочья, но найденный огнемет быстро помогает ей уяснить, кто в замке хозяин. Таким образом, не является, собственно, призраком марвеловский Призрачный Гонщик, кроме комиксов и кинодилогии засветившийся в мультиплатформенном экшене Marvel: Ultimate Alliance. Грозный мотогонщик — вполне себе живой и почти здоровый дядька, иногда принимающий облик страхолюдного демона. Вредный Полтергейст из всенародно любимой серии S.T.A.L.K.E.R. также не имеет никакого отношения к миру неупокоенных душ, истоки его происхождения лежат в областях научной фантастики, мистика и фентези здесь ни при чем.

"Лишенные тела" и "не до конца умершие" в играх представлены богато и разнообразно. Предпринимать какую-либо их классификацию — дело сложное и неблагодарное, но мы все же попробуем. Самыми безобидными и покладистыми в общении являются фантомы и привидения. Ключевое слово здесь — именно "привидеться". Являясь пред светлы очи геймера, привидение работает на создание атмосферы и рассказ истории, а вот схватить протагониста за грудки оно не может по причине полной бесплотности. Когда в Dragon Age: Origins партия головорезов во главе с игроком спускалась в подземные города гномов, покинутые и разрушенные, целые театральные кружки фантомов разыгрывали перед ними вновь и вновь повторяющиеся сцены давно минувшей трагедии. Когда перфекционисты из студии Blizzard обещали приблизить Diablo 3 к лучшим RPG по уровню проработки сеттинга, они, конечно, преувеличивали, но не то чтобы очень. В путешествиях по темным замковым коридорам и подземельям "дьябломаны" встречали группы отрешенных привидений, которые повествовали о событиях минувших лет, опять же, путем театральной постановки, и покойный король снова, как встарь, тащил на гильотину любимую жену, заподозренную в государственной измене. Прием не новый, но более глубокому погружению в игровую вселенную все же способствует.

В фантастическом шутере Singularity главный герой, видимо, под воздействием ядовитого элемента Е-99, регулярно видит фантомов. Прозрачные фигуры уродливых мутантов демонстрируют игроку, с чего начиналось их кровавое господство на острове Каторга-12. Привидения заглядывают и в реалистичные игровые боевики и триллеры: в недавнем экшене Spec Ops: The Line главный герой, капитан армии США Уокер, под воздействием набирающей обороты шизофрении периодически видит погибших страшной смертью людей, и даже общается с ними. Наконец, фантомом можно назвать неугомонного солдата Советской армии Виктора Резнова, который на протяжении сюжетной линии Call of Duty: Black Ops сопровождает главного героя, будучи всего лишь порождением изломанной психики, в то время как тело Резнова давно упокоилось в промерзлой земле лагеря для политзаключенных.

Классические призраки обычно не довольствуются ролями наблюдателей и статистов. Та мистическая сила, что удерживает их в мире живых, позволяет существам взаимодействовать с осязаемой материей, например, отрывать от протагонистов куски героических телес. Призрак может или постоянно находиться в опасной для игрока "боевой" форме, или принимать материальный вид на ограниченный период времени. Здесь уместно вновь обратится к ценному вкладу в виртуальное искусство неординарного американского писателя Клайва Баркера. В экшене Clive Barker's Jericho среди легионов чудовищных и без преувеличений жутких тварей встречаются призраки детей-крестоносцев. Втянутые очередным Великим Магистром в безумную авантюру по завоеванию Царства Небесного, юноши бесславно погибли в нежном возрасте и теперь пылают неутолимой ненавистью ко всем без разбору. Следует сказать, что в реальной истории детский Крестовый поход действительно имел место быть, правда, малолетние воители по большей части не дошли до цели, а были распроданы в рабство своими же землями-европейцами. В любом случае их ждала незавидная участь, была веская причина обратится в жестоких призраков. Детишки невесомо парили над улицами мрачного города Аль-Хали, разве что пугая страшными рожами. Но в момент атаки они ненадолго обретали осязаемый вид, чтобы нанести смертельный удар. В этот миг бойцы спецотряда "Иерихон" и ухитрялись расстреливать их из табельного оружия.

Осовремененная версия привидений из готических романов под названием полтергейст тоже встречается в мире компьютерных игр. Полтергейст отличается буйным нравом, но на серьезный криминал, вроде причинения тяжких телесных повреждений, не способен по определению. Оригинальная и самобытная стратегия 2003 года Ghost Master, названная нашими локализаторами-затейниками "Повелитель ужаса", позволяет возглавить шумную бригаду разнокалиберных привидений, среди которых нашлось место и полтергейсту. Этот безобразник, как ему и положено, наводит ужас на людишек, заставляя предметы домашнего обихода левитировать по комнате. Главная же цель "главнокомандующего" в Ghost Masters — выселять из занимаемой жилплощади местных бездельников, постепенно освобождая городок Грейвенвилль от бестолковых симсоподобных обывателей, запугивая их до невменяемого состояния. У разработчиков получился эдакий "наш ответ The Sims", причем ответ с темной стороны. Как и многие другие необычные, экспериментальные и смелые проекты, это незаурядная игра сегодня успешно забыта. А жаль, ведь возглавить ватагу "барабашек" не предлагает ни один современный блокбастер.

Встречается в играх и разнообразная призрачная экзотика с национальным колоритом. Взять, например, банши из ирландского фольклора. Банши — потусторонняя плакальщица, предвещающая горе, погибель и прочие невеселые обстоятельства. Большинство трактовок появления банши сводится к тому, что это неупокоившаяся душа несчастной при жизни девушки, чья печаль оказалась столь велика, что и после смерти она продолжает рыдать и стенать, появляясь в самых подходящих для этого местах, вроде поля боя за ночь до предстоящего мероприятия. По другой версии, в банши обращается после смерти профессиональная плакальщица, недостаточно добросовестно отрабатывавшая гонорары. Слезливые девицы с того света присутствуют в зловещих рядах армии нежити из Warcraft 3. Азеротские банши своими криками способны наложить проклятие на войска противника, понижая тем самым показатели атаки и защиты. По мнению многих исследователей экстремальных виртуальных единоборств, к числу банши можно отнести королеву Синдел из вселенной Mortal Kombat. Она принесла себя в жертву для спасения своей страны от злыдня Шао Кана. Но могущественное волшебство вернуло королеву к жизни, и теперь персонаж мутузит недругов на аренах "Смертельной битвы". Один из коронных приемов Синдел так и называется: "Крик Банши". С его помощью героиня проводит сокрушительные атаки, а при добивании соперника ее крик запросто отделяет плоть от костей (в сеттинге МК — обычное повседневное явление). Правда, для привидения Синдел все же излишне материальна и атлетична. Банши из русскоязычной ролевой игры "Проклятые земли" обладает интересной и вполне себе понятной способностью: при том, что проект имеет значительно выраженный стелс-элемент, это привидение способно увидеть и ощутить игрока вне зависимости от места нахождения протагониста геймера, пусть даже и за спиной мрачной дамы.

Славянская мифология также отразилась в популярных играх: знаменитый ведьмак имел сомнительную честь утихомиривать в первой части своих виртуальных приключений двух усопших в расцвете сил дамочек сельского происхождения, называвшихся "полуденница" и "полуночница" по времени их появления перед обычными смертными. В процессе выяснилось, что девушки эти до сих пор не уразумели, что смерть для них уже произошла как событие. Геральту пришлось отыскать для одной из них любимое зеркальце, чтобы гонорливая селянка, посмотрев в свое отражение, убедилась, что она уже "не торт". Любителей аниме поджидает в виртуальных мирах милашка Альма, воплощение привидений-юрей из серии шутеров F.E.A.R. Как и все порядочные призраки с японских островов, эта юная дама является воплощением неудовлетворенной ненависти ко всему живому. Причина тому — смерть от критической несправедливости в расцвете сил, в случае с Альмой — в результате беспощадных опытов в закрытых лабораториях. С тех пор Альма стала рвать в клочки всех кого ни попадя и призывать в наш, такой уютный и предсказуемый, мир страшных порождений своей недоброй воли.

И помните, друзья, когда пятно на потолке, оставленное злонравными соседями, вдруг начало тянуть к вам ручища, когда в ванной завывает кто-то недобрый: Who you gonna call? Ghostbusters!

Алексей Корсаков



В мире игровых сериалов жанра beat'em up линейку Double Dragon можно назвать настоящей легендой. Легендой, невероятно популярной в 90-х годах, но впоследствии надолго забытой. Впрочем, в наше время ремейков и перезапусков не стоит удивляться тому, что из пыльных шкафов достаются даже очень давно забытые игровые линейки. На горизонте уже маячит Double Dragon: Neon — а значит, пришло время вспомнить, с чего начиналась история "Двойного Дракона".

Double Dragon
Легенда не умирает







Double Dragon. Рождение легенды

Для того чтобы узнать, как зародилась вселенная Double Dragon, перенесемся в 1987 год. Тогда на аркадных автоматах появилась родоначальница серии, игра Double Dragon, позднее портированная на множество игровых платформ. В нашей стране очень большое распространение получила версия для 8-битных приставок.

Уже в первой Double Dragon были заложены зерна, из которых впоследствии выросла вся вселенная. Основа игры — "уличные драки" между крутыми мастерами боевых искусств братьями Джимми и Билли Ли с одной стороны, и разной уличной шпаной — с другой. Впрочем, только лишь уличными бандитами список противников не исчерпывался, среди них были и упорные восточные парни, и девушки с кнутами, а городские трущобы со временем сменялись живописными лесами и горными долинами. Незамысловатый сюжет игры вертелся вокруг похищения бандитами Мариан, подружки братьев Ли.

В схватке братья использовали широкий арсенал ударов руками и ногами, также имелась возможность подбирать оружие поверженных врагов, расправляясь с противниками при помощи ножей и бейсбольных бит. Помимо сюжетной кампании (игроки могли проходить ее в одиночку, либо в кооперативном режиме) был доступен и поединочный режим — самый настоящий файтинг, в котором, наряду с братьями Ли, принимали участие боссы и простые противники из сюжетного режима. Именно в первой игре сериала появилась и красивая, заводная музыкальная тема, ставшая впоследствии одной из визитных карточек Double Dragon.

Как видим, начало было положено в 1987, однако самые "звездные" проекты ждали DD в ближайшем будущем.

Double Dragon II: The Revenge. Месть Драконов

Уже через год после релиза Double Dragon на аркадных автоматах появилось продолжение с подзаголовком The Revenge. Новый лидер банды Black Warriors (противники братьев Ли по предыдущей игре) убивает Мариан. Драконам остается только месть. И снова драки на улицах больших городов, в средневековых замках, в лесах, на кораблях и паровозах, причем бравым бойцам опять противостоят настоящие орды противников. Геймплей изменился несильно, разве что список ударов пополнился несколькими эффектными приемами. Плюс именно в этой части впервые появились знаменитые "вертушки", красивые суперудары ногами в воздухе, которыми братья-драконы эффектно разбрасывали врагов. Улучшилось качество графики, звука, возросла общая сложность игры. И самое забавное — прямой удар ногой только в этой части разработчики из Technos почему-то заменили на обратный: для того, чтобы пнуть противника, герою нужно было повернуться к нему спиной! Это здорово выручало в том случае, если враг пытался напасть сзади.

К сожалению, в Double Dragon II пропал режим "файтинга", и вернулся он в серию уже намного позднее, да и совсем не так, как хотелось бы. Но, в общем и целом, сиквел оказался крепким проектом, который еще больше усилил авторитет серии в жанре beat'em up. До "расцвета" линейки оставалось совсем немного времени.

Double Dragon III: The Rosetta Stone. Охотники за сокровищами

Игра Double Dragon 3: The Rosetta Stone появилась на аркадных автоматах в 1990 году. Однако аркадные версии, равно как и варианты для "старших" консолей того времени, не так интересны — дело в том, что, как это ни парадоксально звучит, 8-битная версия третьего "Двойного дракона" была намного лучше ее "старших сестер". Во многом благодаря очень удобному управлению.

Сюжет на этот раз вертелся вокруг трех таинственных камней Rosetta, разбросанных по всему свету. В поисках камней братья навестили Китай, Японию (где сразились с кланом воинов-ниндзя), Италию и Египет. И везде наши герои находили, с кем подраться! Вдобавок, у братьев появилось дополнительное оружие — нунчаки, которые они также не стеснялись использовать в драках. А деление на "географические" локации, каждая из которых радовала новыми врагами, здорово разнообразило игру. Кроме того, в третьей части была внедрена "прокачка" — в версии для Sega в игре присутствовали специальные магазины, позволяющие покупать различные улучшения для персонажей.

Однако именно на восьмибитках Double Dragon III стала настоящим суперхитом, и именно эта игра сегодня является "лицом" Двойного Дракона 90-х. К сожалению, вскоре после триумфа сериала начался спад.

Super Double Dragon. Бег на месте

С выходом Super Double Dragon (1992 год) сериал ненадолго покинул восьмибитные консоли и аркадные автоматы. Новая игра разрабатывалась исключительно для SNES. Первое, что хочется отметить — это быстрые, и совершенно сногсшибательные по качеству драки. Красивые удары ногой с разворотом корпуса, возможность захватывать руку противника в момент удара, избивая его затем коленом, прекрасный выбор оружия. Плюс отлично анимированные персонажи, как герои, так и злодеи. Достоинством игры были и разнообразные, запоминающиеся локации — начиналось приключение в Лас-Вегасе, затем братья Ли попадали в аэропорт, в школу боевых искусств в Чайнатауне, дрались на крыше грузовика и в городских трущобах. Увлекательный геймплей, знакомый саундтрек — казалось бы, у игры было все для того, чтобы стать хитом. Только в ней не было ничего нового. Да, графика улучшилась, да набор ударов изменился — но и только. Серия застыла на месте, она прекратила развиваться. Раз за разом нам предлагали все те же уличные драки, часто противниками выступали воины из клана Теней. Настало время что-то менять. И разработчики это поняли — вот только знамя Technos к тому моменту уже подхватила другая студия. Хорошо это или плохо — скоро узнаем.

Battletoads & Double Dragon. Лучшее из двух миров

Rare Ltd, сменившая Technos на посту разработчика Double Dragon, сразу же бодро взялась за эксперименты. Первым проектом новых разработчиков стала игра Battletoads & Double Dragon, выпущенная в 1993 году — яркий и красочный кроссовер, соединивший вселенную Double Dragon со вселенной Battletoads — Боевых Жаб. Справедливости ради стоит сказать, что от Battletoads в этом проекте намного больше, чем от Double Dragon. Действие игры происходит в космосе, герои противостоят пришельцам и роботам — правда, уличным панкам в сюжете тоже место на-

Double Dragon — в кино и на TV



В первой половине 90-х популярность "Двойного дракона" была настолько велика, что появилось даже мультяшное телешоу под названием Double Dragon. Речь в нем шла о близнецах Билли и Джимми Ли, разлученных при рождении. Один из них стал благородным воином, мастером боевых искусств, другого же воспитали воины преступного клана. К счастью, уже в первой серии братья объединились, дабы вдвоем противостоять своим врагам.

Мультик продержался два сезона, и был столь популярен, что даже забросил вселенную "Двойного дракона" в большое кино. В 1994 году на экраны вышел кинофильм Double Dragon, главные роли в котором исполнили Марк Дакаскос (Джимми Ли) и Скотт Вулф (Билли Ли). Фильм был насыщен магией, боевыми искусствами и юмором — но создавался с прицелом на детскую аудиторию, которая любила мультсериал и видеоигры (все-таки тогда игры еще считались детским развлечением). Вероятно, в том числе и поэтому в прокате кино в итоге провалилось. А после завершения второго сезона мультсериала вселенная Double Dragon окончательно покинула телевизионные- и киноэкраны. Навсегда ли — покажет время.





поэтому авторы решили добавить множество "сторонних" бойцов, которые впервые появились в сериале. В игру, кстати, были включены вставки из фильма, хотя внутриигровая графика осталась мультяшной. Тем не менее, по сравнению с Double Dragon V качество прорисовки персонажей и арен повысилось. Вообще, по стилистике новая Double Dragon здорово напоминала Street Fighter.

Наверное, именно это и сгубило игру, и весь сериал на долгое время. Technos просто не поняла, что серии не нужен еще один по сути своей вторичный файтинг. Сериалу требовались новые идеи, требовался перезапуск, но именно в жанре beat em'up, в котором традиционно был силен "Двойной дракон". И пускай это не поняла Technos — зато, долгие годы спустя, о перезапуске задумалась другая компания. Благодаря которой Double Dragon восстала из пепла, словно легендарная птица Феникс.

шлось, — движок взят из игр Battletoads. С другой стороны, именно в кроссовере поклонники Double Dragon получили-таки ту новизну и необычность, которых так не хватало в последних играх сериала.

Диковинные суперудары, великолепная анимация, сложные платформенные уровни...и, конечно же, просто изумительная графика! В самом деле, кажется, Battletoads & Double Dragon выжимала все соки из стареньких 8-ми биток. Впоследствии появились версии для SNES, Sega и Game Boy, но многие геймеры до сих пор считают версию для NES лучшей. И хорошо, что восьмибитная история Double Dragon закончилась как раз на этой игре. Потому что следующая часть в серии DD в итоге почти загнала вселенную в могилу.

Double Dragon V: The Shadow Falls. Мультики

Разработку пятой части сериала компания-издатель Tradewest взвалила на плечи студии Leland Interactive Media. Этот коллектив также решил поэкспериментировать с серией — на этот раз решено было оставить жанр beat'em up за бортом и соорудить самый настоящий файтинг. Благо, основа для этого имелась — в 1993 году на американских экранах появился мультсериал Double Dragon, который в итоге продержался на экранах два года. На момент разработки Double Dragon V: The Shadow Falls сериал был на пике славы — неудивительно, что игра, появившаяся в продаже в 1994 году, была сделана по его мотивам.

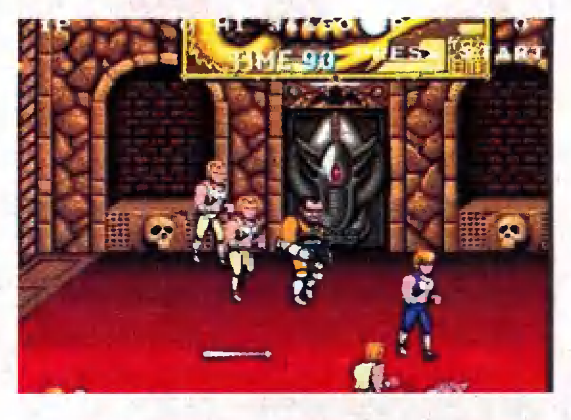
Да, такой Double Dragon нам точно еще не показывали! Мультяшная графика, забавные персонажи, лупящие друг друга неловкими движениями, грубо нарисованные арены. И правда, фанатам приелись однообразные игры в жанре beat'em up, но уж переход в категорию файтингов, где властвовали Mortal Kombat и Street Fighter, был явной ошибкой. По репутации сериала был нанесен чудовищный удар. А дальше все было еще хуже.

Double Dragon (Neo Geo). Крах

Последняя на долгое время игра в линейке Double Dragon вышла в 1995 году. Разработчиком этого проекта, созданного для консоли Neo Geo, а затем портированного на другие приставки, выступила Technos. В новой игре разработчики, давшие сериалу жизнь, постарались исправить ошибки Leland Interactive Media. За основу игры была взята кинокартина "Двойной дракон", однако, видимо, персонажей фильма для полноценной игры не хватило,

Double Dragon: Neon. Легенда не умирает

Со времен завершения истории "Двойного дракона" прошло 17 лет. Казалось бы, история братьев-драконов завершена окончательно, и знаменитый дуэт больше никогда не вернется на экраны телевизоров и аркадных автоматов. Потому в апреле 2012 года новость о скором "перезапуске" сериала стала для поклонников Double Dragon настоящим громом среди ясного неба. За новую версию отвечала WayForward Technologies, пообещавшая сохранить в игре дух оригинального Double Dragon.



В Neon нас ждет классический геймплей, закрученный вокруг старой истории Double Dragon — снова похищена Мариан, подружка главных героев, и снова крутые близнецы Джимми и Билли Ли отправляются на выручку, по дороге сокрушая множество представителей уличных банд.

В очередной раз графика мультяшная, но в данном конкретном случае проекту это нисколько не вредит. Судя по трейлерам, в Neon будут сохранены ураганные драки "один против нескольких", красивые суперудары, возможность подбирать оружие врагов. Добавьте к этому отлично прорисованные локации и прекрасно анимированных противников — и вы поймете, что новая Double Dragon: Neon может стать превосходным кандидатом на звание "лучший beat em' up года".

Как видим, легендарная вселенная снова возрождается. И как знать, если Neon будет пользоваться популярностью — возможно, мы увидим и новый, полноценный большой проект во вселенной Double Dragon? Ждем и надеемся.

AlexS



РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Прощание с Мастером



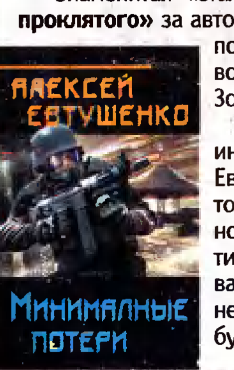
19 ноября 2012 года в возрасте 79 лет скончался известный писатель-фантаст Борис Стругацкий. Как утверждает РИА новости, последние недели писатель тяжело болел. Предполагается, что причиной смерти Бориса Стругацкого стали проблемы с сердцем. Со смертью Стругацкого русскоязычная литературная фантастика понесла очень тяжелую утрату. Вклад Бориса и его брата Аркадия в развитие фантастической литературы огромный — в соавторстве они написали около 30 романов и повестей, многие из которых стали настоящими легендами для ценителей фантастики. А некоторые — такие как «Пикник на обочине» и «Обитаемый остров» — даже стали отправными точками для зарождения полноценных вымышленных вселенных, над развитием которых сейчас трудятся десятки людей.

Бритни Спирс готовит дебютную книгу

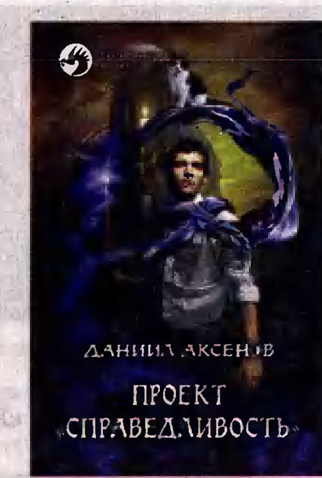
Знаменитая поп-певица Бритни Спирс решила стать писательницей. В настоящее время Спирс заканчивает работу над дебютной книгой. Вполне ожидаемо, это будет роман о нравах, царящих в современном шоу-бизнесе. Также будут отражены и некоторые элементы биографии Бритни. Тем не менее, нельзя сказать, что произведение полностью автобиографичное, все-таки оно принадлежит к категории художественной литературы. Как называется книга и когда она поступит в продажу, пока не сообщается.

Релизы

В ноябре до полок магазинов добрался роман Кевина Брокмейера **«Краткая история смерти»**. В основе данной книги лежит интересная идея о необычном «Городе мертвых». Здешние обитатели практически ничем не отличаются от людей нашего мира. Они ходят на работу, влюбляются, создают семьи, разве только не могут иметь детей. И еще — живы они лишь до тех пор, пока кто-то помнит о них в реальном мире. Однако на Земле с недавних пор распространяется страшный вирус — и, по Брокмейеру, население «Города мертвых» начинает стремительно убывать, потому что все меньше людей помнят о его обитателях. Хотя по логике, количество «живых мертвецов» должно, напротив, увеличиваться за счет новых трупов, обеспеченных вирусом в реальном мире. Будем надеяться, автор сможет нормально разъяснить ситуацию нам в своей книге.



Свет увидела и русскоязычная версия романа **«Благие знамения»**. Совместное творение Терри Пратчетта и Нила Геймана расскажет о мире, который готовится к Концу света — однако готовятся здесь весьма странно. Краткая аннотация очень сумбурно объясняет нам, что Антихриста не расположили в нужном месте, что всадники Апокалипсиса вместо коней разъезжают на мотоциклах, что обитатели Верхнего и Нижнего миров испытывают самые лучшие чувства к человечеству. В общем, целый сборник загадок. Отметим, что «Благие знамения» — внецикловый роман.



Знаменитая «сталкеровская» серия пополнилась книгой **«Закон проклятого»** за авторством Дмитрия Силлова. Произведение входит в подсерию «Снайпер» и расскажет о становлении воина, впоследствии ставшего настоящей легендой Зоны.

АЛЕКСЕЙ ЕВТУШЕНКО
МИНИМАЛЬНЫЕ ПОТЕРИ

Любителям космофантастики наверняка будет интересен роман **«Минимальные потери»** Алексея Евтушенко. Книга повествует о потомках немцев, которые в 1945 году покинули Солнечную систему на корабле марсиан и основали свою колонию на планете Ария. И через два столетия потомки «истинных арийцев» возвращаются в Солнечную систему в надежде взять реванш за поражение предков. Судя по аннотации, сюжет книги напоминает недавнюю кинокартину «Железное небо», впрочем, наверняка у романа будут и собственные интересные «изюминки». Хочется на это надеяться.

Развлекалово

ДАНИИЛ АКСЕНОВ
ПРОЕКТ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

Книга: Даниил Аксенов, «Проект «Справедливость»
Издание: Альфа-книга, 312 стр., 2012 год

Роман «Проект «Справедливость» Даниила Аксенова относится к категории городского фентези. К сожалению, эта книга — всего лишь «однодневка», развлекательное чтиво на пару вечеров, и относиться к ней нужно соответственно. Все-таки Аксенов еще не принадлежит к рядам тех мастеров слова, произведения которых хочется перечитывать снова и снова.

Как говорилось в «Темной башне» Стивена Кинга: «Есть и другие миры, кроме этого». В «Проект «Справедливость» наш мир таинственным образом связан с таким вот другим. И если в мире нашем жизнью людей правят наука и технологии, то в другом, «параллельном», его обитатели больше полагаются на магию. Здесь по улицам разъезжают кареты, запряженные лошадьми, а властные люди наделены дворянскими титулами, которые были в ходу в нашем мире еще пару столетий назад. И вот в этот мир время от времени попадают земляне, которых местные жители нанимают на работу. Главный герой — курьер в одной из земных фирм, доставляющий «особые вещи». В лучших традициях городского фентези, герою уготована нелегкая судьба и сложные испытания на пути к достижению очень благородных целей...

Чувствуется, что Даниил Аксенов в «Проект «Справедливость» дает задел целой серии. Он тщательно прорабатывает мир, объясняет нам законы и правила, по которым живет придуманная автором вселенная. Он старательно прописывает характер главного героя. И все равно это не работает. У нас не получается поверить в то, что вселенная действительно «живая» и настоящая, не получается сопереживать вымышленным героям.

Прежде всего потому, что сама по себе история глубоко вторичная. Абсолютно все это мы уже видели во множестве других романов, и Даниил Аксенов не предложил нам ничего нового. И ждать от этой книги «революции» не стоит — глубоко разочаруетесь.

Вторая проблема романа — слабые персонажи. Понятно, что мы наблюдаем мир глазами главного героя, но даже при такой подаче истории есть множество способов очень тщательно рассказать о действующих лицах. Однако большинство героев просто появляются чуть ли не на пару минут и стремительно исчезают.

Удержать внимание читателя Аксенов пытается с помощью старых как мир приемов — экшена и интриги. Нужно сказать, экшен тут добротный, постоянно что-то случается, все куда-то бегут — вот только одно действие может вытянуть разве что короткий рассказ, а в длинной истории от него начинаешь со временем уставать. И остается только интрига, желание получить ответы на поставленные автором вопросы. Лишь это желание сможет удержать ваше внимание до конца — если, конечно, вам хоть сколько-нибудь придется по вкусу сама история.

AlexS

Кинопрокат декабря





с предчувствием праздника

На всех парах приближается, звеня волшебными колокольчиками, Новый год. Неудивительно, что в прокате столицы преобладают семейные и добрые фильмы. Кратко пробежимся по зимним премьерам.

На шестое число назначена вполне себе уместная перед праздниками премьера диснеевской классики, конвертированной в 3D: "Красавица и чудовище в 3D". Тогда же стартует романтическая комедия с Джерардом Батлером "Мужчина нарасхват" о трудных буднях любимца женщин. Желающие могут посетить шестого декабря премьерный показ картины "Апартаменты 1303", как вы поняли, так может называться только "ужастик".

Мелодрама из Великобритании "Сейчас самое время" стартует в прокате 13.12.2012, тогда же появится в кинотеатре криминальный триллер "Черный дрозд". А на 19 декабря назначена самая главная праздничная премьера — перед зрителем предстанет титанических масштабов фентези "Хоббит: неожиданное путешествие". Комментарии здесь абсолютно неуместны, нужно просто пойти и увидеть кино-воплощение классической повести того самого Профессора.



Комедия "Джентльмены, удачи!" начнет прокатный путь 27 числа. Это переосмысление любимой поколениями истории о приключениях Доцента и компании. В новой версии снялся Сергей Безруков и, само собой, Гоша Куценко. В полюбившейся публике серии о мультипликационных богатырях прибавление: 27.12.2012 можно посмотреть новую часть. "Три богатыря на дальних берегах". Фентези "Cirque du Soleil: сказочный мир в 3D" появится на экранах в тот же день. А завершит киногод 27 декабря праздничная комедия "С новым годом, мамы!" от российских мастеров. В ней несколько неожиданно снялся старый, но никак не дряхлый Ален Делон.

С наступающими праздниками, друзья! Добра вам и позитива, как в зрительном зале, так и за его пределами!

Алексей Корсаков

Белорусы завоевали бронзу в Гранд-финале Всемирных Кибериигр

«ГОРЯЧАЯ» НОВОСТЬ



Белорусская команда DevilMice в игре Dota 2 и старкрафтер Антон Плебанович прошли в финал международного турнира, проходившего в китайском городе Куньшане.

В финальной встрече DevilMice сумели выиграть борьбу за призовое III место у соперников из Малайзии. Участники команды Максим Дороценок, Кирилл Качинский, Алексей Липай, Олег Зиновенко и Артем Баршак получили сертификат на премию в размере $4000. Чемпионом мира по Dota 2 и обладателем денежного приза в размере $20.000 стала китайская команда Invictus Gaming.

Старкрафтер Антон Плебанович, известный под ником LoWeLy, потерпел поражение от китайских соперников и занял 4 место в дисциплине StarCraft 2. Тем не менее, вхождение в состав ТОП-4 сильнейших игроков мира можно назвать личным рекордом Антона.

Это самый высокий результат, достигнутый игроками из Беларуси за всю историю участия в WCG — с 2008 года.



1812: Уланская баллада

"Да, были люди в наше время — могучее, лихое племя. Богатыри — не вы!",
Лермонтов М. Ю., "Бородино"

Жанр: боевик
Режиссер: Олег Фесенко
В ролях: Антон Соколов, Сергей Безруков, Анатолий Белый, Станислав Дужников, Валерий Николаев, Анна Чиповская, Сергей Журавель, Борис Клюев, Эрик Фратичелли, Дмитрий Исаев, Гедиминас Адомайтис, Павел Делонг
Продолжительность: 100 мин.

Русский народ — великий народ. Всегда на Руси были герои — сильные личности, о которых потом ходили были и небылицы. Фильм об Отечественной войне 1812 года должен был повествовать именно о таких великих духом и телом русских людях.

Пока еще не улегся вступительный пафос и на экране мелькают эффектные кадры, сознание не успевает заподозрить неладное. Но спустя несколько сцен, когда уже примерно на десятой минуте фильма из нас пытаются выжать благородную слезу в память о храбро погибших в бою воинах, вместо сочувствия появляется лишь скепсис. И питает его явное переигрывание своих ролей даже такими актерами, как Безруков, не говоря уже о его молодых коллегах. При этом в битвах и драках непонятно для чего добавили кучу напыщенной, абсолютно ненужной замедленной съемки и корявой компьютерной графики. В плане зрелищности у фильма нет шансов на успех, ведь даже Турецкий гамбит семилетней давности смотрелся стократ лучше.

Сильно бросается в глаза неудачный монтаж. Мало того, что сцены зачастую не имеют логической связи между собой, так еще картинка дергается при переходах, как будто отдельные моменты наскоро вырезали.

Троица лихих уланов своими выходками и геройством вызывает лишь недоумение и ухмылку. Сражения бравых солдат с врагом больше походят на детскую игру в "казаки-разбойники", чем на смертный бой. Главный герой, слащавый корнет Алексей, может поначалу вызывать симпатию, однако это его дважды повторяющееся в ходе фильма переодевание в девушку отдает не юмором, а какой-то неправильной ориентацией. Напарница по съемкам, играющая Беату, изо всех сил пытается изображать пылкое чувство к своему возлюбленному, но выходит глупо и наиграно.

При этом картина пытается нас убедить, что на экране удачный экшен и глубокая драма: например, когда герои попадают в "безвыходные" ситуации, и под одну и ту же песню весь фильм с геройской миной и звучными речами спасают свои "тылы" и "Рррусь-рродину-мматушку!"

Такое ощущение, что картина недоделана. Может, в тираж по ошибке попала рабочая версия? Тогда в срочном порядке изъять из проката, доделать и вернуть на экраны нормальный художественный фильм. А так — досужая поделка, никак не законченное произведение.

MDL



007: Координаты "Скайфолл"

Название в оригинале: Skyfall
Жанр: шпионский боевик, драма
Режиссер: Сэм Мендез
В ролях: Дэниел Крэйг, Хавьер Бардем, Джуди Денч, Ральф Файнс, Бен Уишоу и др.
Продолжительность: 143 минуты

Перезапущенная бондиана имела ахиллесову пяту — она вознамерилась рассказать историю длинной больше чем в одну серию. Это крайне сложная задача, когда каждый эпизод в сериале имеет бюджет в двести миллионов долларов и всякий раз меняются режиссеры. А ведь режиссер обычно приводит и уводит с собой основную часть съемочной группы. Весь этот тяжело налаженный процесс сбился после "Кванта милосердия" из-за финансовых проблем инвесторов. Их разрешение затянулось на два года. Слишком долгий срок, чтобы продолжать старую историю — видимо, так решили авторы. Поэтому "Скайфолл", несмотря на наличие прежнего актерского состава, спокойно игнорирует предыдущие два фильма и фактически совершает перезапуск второй раз.

После затяжного пролога в стиле "Борна", рвущей шаблон сцены "небритый Бонд пьет пиво", агент возвращается в мир британской разведки, который рушится неизвестным хакером. Империи зла исчезли, говорят герои, настало время скрытых врагов, одиночек-террористов и прочих вшивых личностей. Эта роль достается покрашенному в блондина Хавьеру Бардему, на этот раз он — гомосексуальный экс-шпион со своими на первый взгляд странными, но на деле очень банальными помыслами. Его уже сравнили с Джокером из "Темного рыцаря" — и не без оснований. Тот же сильный маниакальный образ и хитрый план действий.

Сюжетно "Скайфолл" — вольное переложение притчи из Евангелие от Луки про блудного сына. Несмотря на авантюрность, обязательные путешествия, пиф-паф, взрывы в метро и роковых девушек, которым забыли придумать имена, получилась, по сути, персональная трагедия. Может, это и хорошо, что у Яна Флеминга больше нечего экранизировать — толковым сценаристам это развяжет руки. Хотя в производстве таких дорогих фильмов даже нормальные сценарии редко избегают правок и переделок в процессе съемок. В "Скайфолл" логических дыр не меньше, чем диалогов, но фильм слишком захватывающий, чтобы замечать весь этот кошмар во время просмотра. Только потом понимаешь, что между строк хватает идиотизма, что чересчур многое происходит просто так — лишь бы ВНЕЗАПНО.

Зато фильм, несмотря на наличие собственного фрика-психопата, стремится уйти от жанра "серьезного комикса", куда его ввел "Казино "Рояль". Отсылок к предыдущим классическим сериям — тьма. От появления Кью с его радиопередатчиками до ретро-машин с гаджетами. В какой-то момент Бонда спрашивают: "Куда мы едем?". И он двусмысленно отвечает: "В прошлое. Там у нас больше козырей". Хочется надеяться, что авторы закончат на этом ностальгировать, и сериал не деградирует опять до самопародии.

Марк Крузенштейн



Облачный атлас

Название в оригинале: Cloud Atlas
Жанр: едва ли не все возможные
Режиссеры: Энди и Лана Вачовски, Том Тыквер
В ролях: Том Хэнкс, Бен Уишоу, Холли Берри, Сьюзан Сарандон, Хьюго Уивинг, Хью Грант и другие
Продолжительность: 172 минуты

Появление экранизации "Облачный атлас" сравни чуду. Считалось, что экранизировать его невозможно — хотя бы потому, что большие компании никогда не дадут денег на такое. Слишком велик риск — проще те же деньги вложить в очередной комикс или фильм-катастрофу. А тут внезапно появляются Вачовски с Тыквером, которые наскребли по разным мелким инвесторам сто миллионов, и показали готовую картину, развлекательную от и до, но одновременно оригинальную и умную. Разумеется, она провалилась в прокате. У авторов не нашлось еще сто миллионов на агрессивную рекламную кампанию, которая сегодня нужна чуть ли не всякому фильму с таким производственным бюджетом.

Но циферки, сборы, кредиты и тому подобное — все это неряшливая проза на фоне такого произведения искусства как "Атлас". Во всех смыслах его масштаб слишком велик, а его идеи слишком монолитны, чтобы серьезно смотреть на него сквозь призму бухгалтерских отчетов. После "Облачного атласа" трудно возвращаться к малым формам, смотреть новую "Бригаду", "Сумерки" или комедию с Охлобыстиным. Он состоит из нескольких разных историй, происходящих в разном времени и разных местах. Они связаны лишь косвенно, но все равно воспринимаются как одно целое. Они разных жанров — от комедии до трагедии, от мелодрамы до приключения. Историческое кино сменяется киберпанком, постапокалипсис — ретро-триллером. Но удивительным образом фильм не разваливается на части.

"Сильный пожирает слабого", — все повторяет основную мысль Том Хэнкс, как и многие актеры здесь, играющий сразу несколько ролей. Всех сразу не узнаешь — порой из-за перебора с гримом, порой из-за самой мимолетности появления. Действие очень плотное, несмотря на чудовищный хронометраж — три часа. Даже Питеру Джексону в его "Властелинах колец" не удавалось так долго и крепко удерживать у экрана, заставляя забыть обо всем остальном. Последний человек, у которого это получилось, был Джеймс Кэмерон с фильмом "Титаник".

Но "Атлас" — картина о большем. Она заставляет смотреть на жизнь в масштабе Вселенной, но не с той высоколобостью и уничтожающей депрессивностью, как "Фонтан" Аронофски или "Древо жизни" Малика. Она сентиментальна, немного наивна и легка. Она воодушевляет, вселяет веру в то, что рано или поздно все обязательно будет хорошо. Главные моменты из жизней персонажей складываются в грандиозный секстет, который воспринимаешь не столько разумом, сколько чувствами. И в конце концов сам становишься его частью.

Марк Крузенштейн



Соловей-Разбойник

Жанр: комедия, криминальный боевик
Режиссер: Егор Баранов
В ролях: Иван Охлобыстин, Оксана Фандера, Евгений Стычкин, Егор Жижикин
Продолжительность: 87 мин.

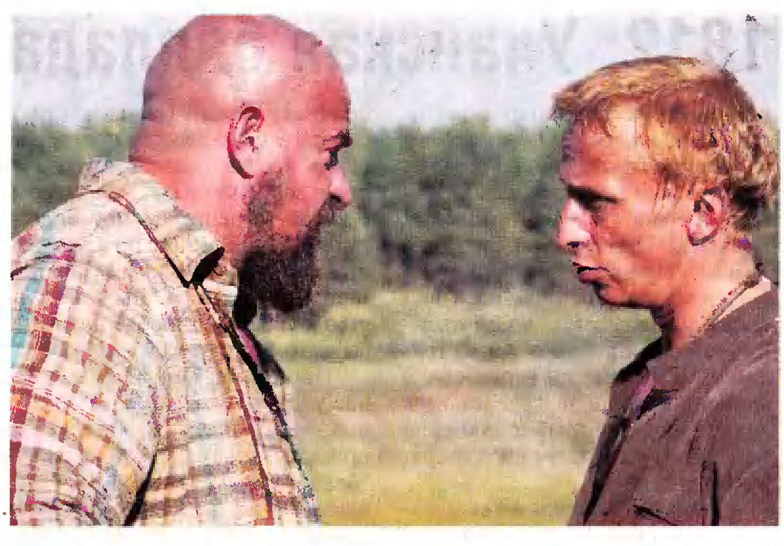
Существует небезосновательное мнение, что русские, за редким исключением, не умеют снимать хорошие фильмы. Но современное творчество отечественных киноделов все чаще убеждает нас в обратном. Вбирая в себя самое лучшее из зарубежной школы искусств, объединяясь в правильные команды и генерируя свежие идеи, русскоязычные режиссеры порою выводят на экраны на удивление качественные картины.

Самое интересное, что идя на премьеру Соловья-Разбойника, не ожидаешь ровным счетом ничего. Трейлеры, естественно, показывали фильм с лучшей стороны, но чего-то особенного в них не было. Просто очередной комедийный боевичок, совершенно непримечательный. Лишь личность главного героя и по совместительству автора сценария вселяет какие-то интересные идеи. И тем лучше, ведь когда реальность в разы превосходит ожидания, становится по-настоящему интересно.

Фильм подается в стиле классических боевиков 70-х, где главенствует рок-музыка, комиксовое оформление и обилие черного юмора. И большое количество боев: враги совершенно не умеют постоять за себя, а убийство для главных героев — словно развлечение. Постановка сражений просто поражает. Множество взрывов, ударов и выстрелов совмещается с отличной боевой хореографией. Постановка рукопашных схваток достойна какого-нибудь Assasin's Creed. Поражает и размах. Случается, что на поле боя сталкиваются более трехсот человек. А ведь это не голливудский блокбастер.

Юмор в фильме играет первостепенную роль. Это одна из самых смешных кинокартин отечественного производства. Сцены, вызывающие непроизвольный смешок, встречаются постоянно. Также фильм изобилует веселыми фразочками, которые не грех и в обиход взять. Правда, спектр их использования должен быть не очень широк.

Сюжет в фильме почти не выделяется. Это простая история о становлении шайки Соловья и ее развязка. Какой-либо интриги нет. Зато есть отлично сделанные персонажи. Охлобыстин сыграл необычайно реалистичного безбашенного разбойника, перенеся на просторы Подмосковья лучшие гангстерские традиции. Действия Соловья далеки от праведных, но все же в фильме он видится народным героем. Он — тот самый символ непоколебимости русской души. Образы всех персонажей пропитаны живостью. Каждый член этой разбойничьей шайки — уникальная живая личность со своим стилем и мировоззрением, которые сочетаются в очень интересном харизматичном коктейле.



Фильм интересен тем, что видя людей, готовых убить ради никчемной безделушки, в определенный момент осознаешь всю глубину их мотивов. Соловей-Разбойник словно Робин Гуд. Он, конечно, не отдает ворованное бедным, но в итоге получается, что действует в их интересах. И дело не только в этом. Вся картина пропитана какой-то душевной простотой, которой невольно заражаешься. Приходит понимание того, что там, где нет места добру в чистом виде, бороться со злом может лишь другое зло. Брутальное и родное. Разве что излишне кровавое.

И главное, фильм держит планку до самого конца. На последних десятках минут просмотра в душе поселяется страх, что срезанная или неудачная концовка, очень часто посещающая даже хорошие фильмы, испортит все впечатление. Подсознание отказывается верить, что Соловей-Разбойник получился настолько качественным. И когда получаешь зрелищное и красивое завершение отличной кинокартины, с души словно камень сваливается.

Если недавние "Неудержимые 2" не оставили вас равнодушными, то смело смотрите этот фильм. Это очень веселое, насыщенное и яркое приключение, которое наверняка придется по вкусу любителю безумных комедийных боевиков. Очень редкие фильмы способны подарить столько приятных впечатлений. Эпичные баталии, черный юмор — это то, что нужно, чтобы расслабиться после тяжелого дня.

TOXI

Кто снимет хороший фильм по Half-Life?

В самом деле, этим вопросом задаются очень многие: если бы вдруг был дан старт работам над экранизацией Half-Life — то кто из режиссеров лучше всего справился бы со съемками такой картины? Ведь права на ошибку не будет, серия Half-Life — настоящая икона мира компьютерных игр, и экранизация ее должна быть безукоризненной.

В одном из недавних интервью Марк Лэйдлоу, сценарист игр Half-Life, высказал свое мнение по данному вопросу. По его словам, очень крутой фильм мог бы получиться, если бы в режиссерское кресло удалось усадить Пола Верховена. Сценарий мог бы написать Питер Джексон — по мнению Марка, в его экранизациях прослеживается четкое следование первоисточнику, то есть Джексон вряд ли привнесет в картину что-то совершенно со стороны. Кроме того, отличным режиссером для фильма Half-Life мог бы стать Гильермо Дель Торо, потому что в его работах присутствуют элементы «ужастиков». Таких элементов также хватает в Half-Life, и Гильермо наверняка сможет это прочувствовать.

Однако для того, чтобы выпустить фильм по Half-Life, прежде всего, понадобится разрешение Гейба Ньюэлла. Между тем Гейб уже как-то высказывался по этому поводу: мол, если фильм по Half-Life когда-нибудь и появится на свет, то делать его будет сама Valve.



Хранители снов

Название в оригинале: Rise of the Guardians
Жанр: мультфильм, фентези, приключения, семейный
Режиссер: Питер Рэмси
В ролях: Крис Пайн, Алек Болдуин, Джуд Лоу, Айла Фишер, Хью Джекман
Продолжительность: 97 минут

Мир уже не тот

Религиозные праздники. Мифические персонажи. Злые духи. Противостояние добра и зла. Что мы знаем об этом?

Как раз-таки знаем, казалось бы, достаточно. Но достаточно ли верим? Давно уже дети не ждут Санту в Сочельник и на Новый год, не оставляют выпавшие молочные зубки под подушкой, чтобы Зубная Фея забрала их себе, заменив шоколадкой или монеткой. Разноцветные яйца нам приносит мама, а не Пасхальный кролик. А про Песочного Человека и Ледяного Джека так вообще никто ничего не слышал. Именно эти заблуждения простых смертных компания DreamWorks и решила развеять.

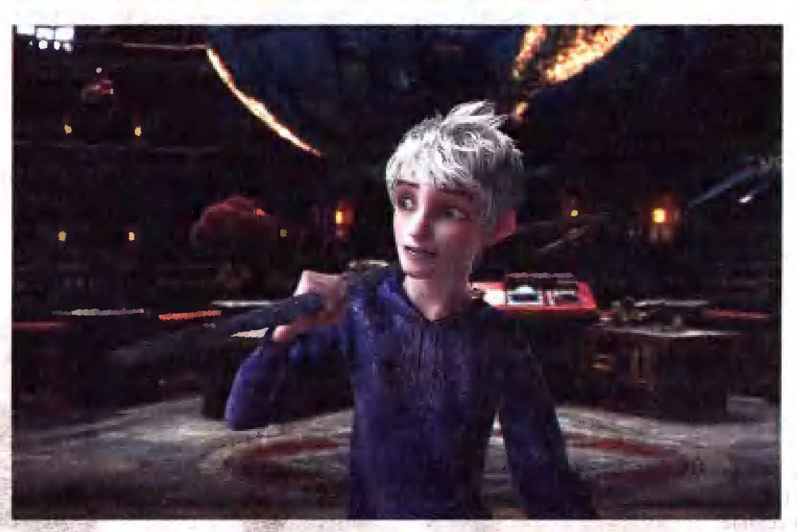
Сказочные Мстители

Сюжет незамысловат, в нем нет глобальных идей, он полон лишь одной только сказкой. Перед нами мир Хранителей снов. Здесь царит радость и веселье днем, покой и фантазия ночью. О счастливом детстве миллионов малышей заботится четверка Хранителей. Внезапно миру приходит конец — злодей Кромешник задался целью уничтожить добро и веру детей в Хранителей, лишь бы правил только он — Страх.

На помощь уже полюбившимся нам четырем Хранителям — Санте, Песочнику, Зубной Фее и Пасхальному Кролику — приходит Луноликий. Он помогает определить пятого Хранителя, который и решит судьбу этой войны. Выбор падает на Ледяного Джека, трехсотлетнего мальчика, который только и знает, что играть в снегу, веселить детей и устраивать бури. Поначалу не признающий своей нужности, Джек пытается уйти от знаменитой четверки, сбежать от возложенной на него ответственности, но позже понимает, насколько важна вера детей, и начинает бороться за их счастье и мечты. А вместе с ним и Хранители.

Герои новой сказки

Зашкаливающее число колоритных и "няшных" персонажей на минуту экранного времени — еще один плюс картины. Начнем с наших Хранителей — Северянин, которого отказались называть Сантой Клаусом, хотя, по сути, это он и есть, только в татуировках и с работниками-йети. Пасхальный Кролик, выглядящий как кенгуру с устрашающими бумерангами. Зубная Фея представляет собой весьма милую зубо-фетишистку с крылышками и хитрым макияжем. И Песочник — до боли прелестный и милый человечек, который хранит детские сновидения. Кромешник, или Буги Мэн, или Страх — типичный злодейский персонаж, который, конечно же, победить не сможет.





Ледяной Джек — это отдельная тема. Он олицетворяет миллионы подростков — ищет себя в этом мире, нуждается во внимании и пытается понять, кто же он такой.

"А саночки-то все любят"

"...Их возможности больше, чем вы можете себе представить!" — и это действительно так. Создатели "Как приручить дракона", а именно они и занимались "Хранителями", потрудились на славу.

Мультфильм ставит своей задачей рассказать детям о совершенно другом мире — том, который важен не только детям, но и взрослым. Ведь стоит только оглянуться, и можно увидеть, как "умные взрослые" рушат фантазии своих детей, отбирают у них веру в сказку. По большому счету, эта картина рекомендована к просмотру не только ребятам, но и их родителям. Это мультфильм нового уровня, но со старыми идеями. Идеями, которые никого не оставят равнодушными.

... И помните, пока хоть один из нас будет верить — чудеса будут жить. И Хранители доказали нам это.

Mays



Ричард Грей

о чтении, современных играх и своих белорусских корнях

Ричард "Levelord" Грей, дизайнер уровней Duke Nukem 3D, SiN, Star Trek: Elite Force 2, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, уже давно не входит в первую и даже вторую обойму игровых разработчиков. Последний раз его имя было на слуху с выходом SiN Episodes: Emergence в 2006 году, совсем не скрасившей финансовый отчет создателей. С тех пор Levelord пропал из вида, полностью переключившись на рынок казуальных развлечений и отбросив все амбиции касательно своей карьеры — большой AAA-игры мы от него уже вряд ли дождемся.

И все же пройти мимо такой персоны довольно трудно. Поскольку Ричард Грей неровно дышит к славянскому менталитету и многим, само собой разумеется, привычным для нас особенностям, то на все предложения по поводу интервью неизменно отвечает своим любимым "Konichno, droog!"

Приветствуем, мистер Грей! Итак, позади уже большая часть 2012 года. Как вы проводите этот год? Какие из недавних событий в мире Вас удивили?

Privet, moi dorogoi droog! Я ничего не делаю уже больше года. Я был вдали от дома, заботясь о своей матери (*последние годы она тяжело болеет — прим. автора*). Ей лучше, но по объективным причинам у меня пока нет страсти заниматься чем-либо. В этом нет ничего плохого, и я действительно наслаждаюсь возможностью такое длительное время ничего не делать.

Немало сил я уделял своему саду на заднем дворе. Посадил 11 новых деревьев: 4 груши, 2 авокадо, 2 оливы и 3 фиги. Теперь у меня 19 деревьев, а еще 3 куста черники, 2 кустарника малины и 3 лозы винограда. Ya dumau, ya kolhoznik!

Недавние события? Ох, не имею понятия! Я не смотрю новости, только лишь погоду. И считаю, это определенно приносит еще больше счастья.

Какая ваша любимая книга, какие фильмы любите?

Ну, сразу отмечу, я НЕНАВИЖУ читать. Для меня чтение все равно, что вспахивание земли старой, больной лошадью. Я медлю и спотыкаюсь на каждой строчке. Я отношу себя к поколению ТВ. Кроме того, никогда не мог определиться с любимой книгой или фильмом, но вообще люблю комедии, экшены и фантастику.

Заглядывая вперед, как думаете, сколько времени потребуется игровой графике, чтобы она стала на сто процентов реалистичной?

Это может произойти, когда мы найдем способ подключаться напрямую к мозгу. Не думаю, что нам когда-либо удастся сымитировать все пять чувств: зрение, слух, вкус, осязание, обоняние. Подобное случится, пожалуй, тогда же, когда мы научимся контролировать наши сны. Я размышлял над этим многие годы, и мне показалось интересным, что при всех наших попытках воссоздать реальность, существуют люди, которые занимаются этим столетиями. Медитация, осознанные сновидения, практикуемые буддистами, — очень хороший пример. А тут мы вкладываем столько сил и времени в попытке добраться до места, о котором эти люди знали уже давным-давно.

В чем вы видите инновации в области разработки игр в будущем?

Честно говоря, даже не пытаюсь предугадать. Когда я вижу, к примеру, новый смартфон или тачскрин, то вспоминаю свои мысли о кондиционере или цветном телевидении, когда-то аналогично казавшимися немыслимым новшеством. Поэтому не берусь вообразить, знаю только, что продолжу поражаться всем возможным инновациям.

Раньше шутеры были уделом тех, кто любил чувствовать себя в роли спасителя. Имели место ракетницы, реактивные ранцы, аптечки, драйв, пафосные герои вроде Дюка Нюкема. Теперь шутеры стали серьезней и зачастую опираются на мультиплеер. Это последний этап эволюции, или в ближайшие десять лет стоит ждать открытие новых граней жанра?

Прости, но не буду рассуждать на эту тему. Я не играл в игры, не читал обзоры и не посещал специализированные сайты уже четыре года! Я даже переключаю канал, когда вижу рекламу какой-нибудь игры. В общем, вы не можете себе и представить, насколько меня не волнуют эти вещи. Я на пенсии!

Ваша самая большая ошибка при разработке на раннем этапе карьеры и в бытность уже признанным разработчиком. Что при создании шутеров отнимает больше всего времени и средств?

Ты знаешь, это может прозвучать эгоистично, но, общаясь с десятками отличных парней, с которыми мне довелось работать за многие годы, я пришел к мнению, что мы... фактически всегда все делали правильно. Все неудачи и провалы вызваны какими-то внешними силами. Мне постоянно кажется, что Ritual, да и я, были прокляты! Выпустить SiN в преддверии релиза Half-Life (не наше решение!), переделать Star Trek: Elite Force II из-за событий 11 сентября — в моей памяти много страданий, связанных с вещами, от нас не зависящими.

Большую часть времени? Хм, я отвечу, отталкиваясь от своих казуальных игр, которые на 90 процентов создаю сам, — художественная часть. Выбирая между кодом, дизайном и художественным оформлением, я предпочту последнее. Кстати, когда я говорю "художественная часть" по отношению к шутерам, то подразумеваю и левел-дизайн.

Почему жанр шутеров доминирует над другими жанрами? Из-за известных широкой общественности игр, аддиктивности, агрессивного маркетинга, чего-то еще?

Я задаюсь этим вопросом с 1995 года! Все потому, что люди глубоко внутри до сих пор остаются животными — агрессивными, воинственными, пожирающими мясо животными. И это основная причина, почему мы находимся на вершине пищевой цепи. Мы цивилизованные? Несомненно, однако совсем короткий отрезок времени. Охота, убийство, превосходство — эти вещи все еще живут внутри нас, и игры позволяют выпускать такие чувства и импульсы наружу.

Какие изменения в жанре за последние десять лет ведут его в тупик? Что огорчает вас в современных шутерах?

Опять же, я не играю в большие проекты, но, думаю, это нельзя считать ответом на вопрос. Я разлюбил игры, потому что они стали слишком сложны в освоении. Руководства похожи на чертовы книги (а вы уже поняли, как я отношусь к чтению), управление и опции просто безумны. Игры больше не легкая забава. Я скучаю по тем временам, когда руководство занимало семь страничек, а управление сводилось к паре кнопок.

Мы знаем, что вы любите Россию. Когда вы планируете посетить эту страну?

Я люблю Россию, и до сих пор не знаю, почему. Я уверен, что это любовь, потому что она усиливается со временем. Тут как с женщиной. Я испытывал любовь ко многим женщинам, но вскоре охладевал. Однако были и особенные, к ним чувство лишь крепло с течением времени.

Когда я планирую посетить страну?.. Не скоро, к сожалению. Мне нужно оставаться с матерью, и чем старше я становлюсь, тем больше начинаю ненавидеть долгие перелеты.

Расскажите о своей работе в аэрокосмической индустрии.

Компания делала оборудование для коммерческих и военных самолетов, которое проверяло топливные средства управления и вспомогательные блоки питания. Я писал программное обеспечение. Было забавно в то время заходить в самолет и думать: "ничего себе! Мое программное обеспечение отвечает за благополучный полет. Надеюсь, я не пил слишком много водки прошлой ночью!"

Чуть не забыли, мы видели вас на одной фотографии с Трентом Резнором... (*фронтмен группы Nine Inch Nails, автор саундтрека к Quake, лауреат премии "Оскар" за музыку к фильму Дэвида Финчера "Социальная сеть" — прим. автора*)

О, это было невероятно! Я — большой поклонник мистера Резнора, правда, потерял с ним связь после выхода альбома "Downward Spiral" (1994). Я не уверен, но, кажется, у него тогда появилась тонна денег и очень много девушек, и мы как-то разошлись.

Чего можно ждать от вас в ближайшем будущем?

Я не запланировал ничего не ближайшее будущее. Повторюсь, я на пенсии. Хотелось бы изучить движок Unity. Свои прошлые игры я писал на BlitzMax, но Unity сейчас кажется оптимальным выбором, учитывая его мультиплатформенные особенности.

Напоследок не можем не спросить, знаете ли вы о небольшой стране Беларусь? Слышали о такой?

Очень интересный вопрос. Мой дед ушел из семьи, когда матери было всего шесть месяцев от роду. Моя бабушка никогда о нем не рассказывала, поэтому я мало знал о его жизни. Как бы то ни было, деда звали Владимир Алексеевич Монтмини. Все, что я знаю: его семья была родом из Беларуси, и им пришлось бежать в Канаду еще до революции. По правде говоря, он был рожден прямо на корабле. Я подозреваю, что фамилию им пришлось изменить, чтобы слиться с французским населением Канады, но у него русские имя и отчество, это очевидно.

У меня всегда было чувство, что они прибыли именно из Беларуси. Возможно, мне просто нравилось, как звучит название этой страны. White Russian! Belii Russkii! Ну, пару месяцев назад я проходил тест на ДНК, чтобы лучше узнать свою родословную, и там на специальной карте отмечалось, откуда были родом мои предки. Как оказалось, во мне течет кровь басков, португальцев и испанцев, есть немного от ирландцев, англичан и шотландцев. И где-то далеко на востоке была еще одна маленькая точка — прямо под Минском...

Беседовал Антон Жук

Смартфон Huawei Ascend G302

Сегодняшняя политика операторов мобильной связи привела к тому, что стало намного выгоднее иметь две или даже три разных телефона и платить небольшие деньги за разговоры внутри сети, нежели выкладывать суммы во много раз больше за звонки в другие сети. Вот только таскать с собой не одну, а даже две трубки — занятие довольно неблагодарное. Спрос рождает предложение, и стоило ли сомневаться, что появление мобильных телефонов, позволяющих поддерживать связь одновременно с абонентами нескольких операторов, не должно было заставить себя ждать.

Само собой, с последующей волной популярности смартфонов и эти устройства начали обзаводиться двумя слотами для SIM-карт.

Вот и компания Huawei, являющаяся сегодня весьма популярным производителем недорогих телефонов, смартфонов и прочих устройств для связи, следуя запросам потребителей, разработала и выпустила свой вариант двухсимочного смартфона в линейке аппаратов среднего уровня — G. Гаджет называется Huawei Ascend G302 и, стоит сказать, на первый взгляд ничем не отличается от любого смартфона серии.



Он компактный, с округлыми гранями и углами, и потому отлично лежит в любой ладони. При этом скошенные края позволяют отлично замаскировать толщину гаджета в 11 мм.

Задняя панель пластиковая и не собирает отпечатки пальцев, так как сделана рельефной.

Кнопки управления питанием и регулировки громкости расположились на верхней и левой гранях соответственно. Клавиши имеют неплохой ход и тактильно ощущаются очень хорошо.

"Лицо" смартфона — это 4-дюймовый дисплей с функцией мультитач, разрешением 800x480 пикселей и возможностью отображения до 16-ти миллионов цветов. Диагональ сравнительно небольшая, поэтому плотность пикселей достаточно высокая для того, чтобы даже фотографии с приличным разрешением смотрелись на таком экране очень хорошо.

Запас по яркости достаточно велик, во всяком случае, для того, чтобы вполне комфортно набрать SMS даже в солнечную погоду. В этом прилично помогает и хорошая чувствительность сенсора.

Над экраном расположилась 0,3-мегапиксельная веб-камера, которой вполне хватает для видеоконференций. Рядом размещена длинная и широкая щель динамика, защищенного металлической сеткой.

Главная камера Ascend G302 имеет разрешение 5 мегапикселей и встроенный автофокус. Есть также светодиодная вспышка. Рядом с ней присутствует щель дополнительного динамика.

Кстати, отдельно стоит отметить скрупулезность производителей в реализации интерфейса программы для съемки. Изначально вам будут доступны все наиболее важные параметры вроде баланса белого, поправки экспозиции, цветовых эффектов, ISO, фокусировки, режима обнаружения лиц и так далее. Нет необходимости долго лазить по пунктам настроек. Кроме того, буквально парой нажатий меняется камера, включается и выключается вспышка, устанавливается таймер. Кстати, разрешение снимков может достигать 2592x1944 пикселей.

Три основные сенсорные клавиши расположены под экраном: возврат к предыдущему экрану, вызов главного рабочего стола и переход к контекстному меню. Что касается стандартных коммуникационных разъемов, то их немного: слот microUSB и выход 3.5 мм для гарнитуры. Набор модулей беспроводной связи стандартный для современного смартфона, но вот версия Bluetooth могла бы быть и посвежее.

Зато наличие полноценного модуля GPS позволяет полностью заменить обычный навигатор, достаточно просто подключить Ascend G302 к бортовой сети автомобиля.

Работу Ascend G302 обеспечивает платформа Qualcomm MSM7227A с процессором частотой 1 ГГц и графическим чипом Adreno 200. Объем оперативной памяти привычен для смартфонов среднего уровня — 512 MB, чего вполне хватит для обеспечения стабильной работы без тормозов и зависаний и даже запуска не очень требовательных 3D-игр, включая даже видео высокого разрешения.

Что касается операционной системы, то в Ascend G302 установлена версия Android 2.3 и на текущий момент именно она является самой распространенной. Потому и программ, совместимых именно с этой версией Android, имеется в избытке.

Для серфинга по Сети смартфон подходит очень хорошо. Экран большой и чувствительный, а браузер корректно отображает сайты и поддерживает Flash.

Меню набора номера хорошо продумано. Есть даже клавиша вызова для каждой SIM-карты после ввода номера.

Что касается времени автономной работы, то с аккумулятором емкостью 1350 мАч смартфон при средней нагрузке легко держится сутки и даже больше.

Итог: простой, удобный, симпатичный и функциональный аппарат за разумные деньги.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Microsoft хочет сделать свои "чудо-очки"?

В настоящее время многие компании очень интересуются разработкой "очков дополненной реальности". Среди них — фирмы Sony, Google, Olympus, а также другие. Теперь среди таких компаний оказалась и Microsoft. Дело в том, что недавно во Всемирную Сеть просочилась патентная заявка от данной фирмы. В ней говорится о технологии, весьма похожей на знаменитые очки Project Glass от компании Google. Вместе с тем, есть и интересные особенности — так, разработка Microsoft вряд ли подходит для повседневного применения. Зато она, по утверждению производителя, прекрасно подойдет для массовых мероприятий — например, концертов или спортивных соревнований. Такие очки позволят узнавать сведения об игроках на поле или о музыкантах, выступающих на сцене во время концерта. Интересная особенность — информацию новые чудо-очки позволяют выводить как перед глазами пользователя (в виде текста), так и в виде аудиоконтента. Пока неизвестно, дала ли Microsoft ход разработке данного проекта, поскольку патент датирован еще прошлым годом — с тех пор разработка вполне могла быть свернута.

Nintendo Wii умирает?

Только-только состоялся выход консоли Nintendo Wii U — и производители из Nintendo, кажется, тут же потеряли всякий интерес к предыдущей своей домашней консоли. Нет, официально приставка пока еще не "мертва". Однако Билл Трайнен, глава Nintendo of America, рассказал в одном из интервью, что в настоящее время его компания не ведет разработку новых проектов для Nintendo Wii. Планируется ли выпускать игры для старой приставки в будущем, Трайнен не рассказал. Однако он отметил, что в настоящее время в продаже представлено довольно много игр для Nintendo Wii. Кроме того, недавно были снижены цены на приставку. Так, в США устройство в настоящее время стоит $130. Во время рождественских распродаж цена на консоль и вовсе снизится до $90. Впрочем, даже если Nintendo сама откажется выпускать игры для своей старой консоли, вполне вероятно, это продолжат делать сторонние разработчики.

Новый игровой контроллер для Android-устройств



Обладателям мобильных гаджетов, работающих под управлением Android, стоит обратить пристальное внимание на контролеры Nyko, ориентированные специально на геймеров и отлично "находящие общий язык" с устройствами на Android. Новые геймпады от Nyko получили названия PlayPad и PlayPad Pro. Как уверяет производитель, новинки оптимизированы для работы с процессором NVIDIA Tegra. Для соединения с главным устройством в геймпадах применяется технология беспроводной связи Bluetooth. Новые джойстики могут работать с мобильными гаджетами, которые управляются ОС Android 3.0 и выше. PlayPad отличается от "товарища" более компактным корпусом. В комплект поставки данного контроллера входят, помимо собственно устройства, чехол и специальная подставка. PlayPad Pro же разработчики сравнивают с настоящими, "большими" приставочными джойстиками — размерами им данная новинка не уступает. Устройства укомплектованы встроенными батареями, благодаря которым могут работать до 25 часов подряд без подключения к электрической розетке.

Мультимедийный монитор iiyama ProLite E2480HS

В богатом ассортименте мониторов iiyama преобладают, как правило, бюджетные модели. Однако это не значит, что невысокая цена влечет за собой существенные уступки в технических характеристиках. Герой данного обзора как раз из таких.

Монитор iiyama ProLite E2480HS поставляется в простой коробке, но с довольно приличной комплектацией: сам монитор, кабель питания, интерфейсные кабели D-Sub и DVI-D, аудиокабель, руководство пользователя.

Как и любой бюджетный монитор, iiyama ProLite E2480HS внешне смотрится достаточно просто, но, тем не менее, законченно и продуманно. Корпус и все остальные части выполнены из матового пластика. Стойка очень простая и крепится к основанию на пластиковых защелках. Ее конструкция традиционная и позволяет лишь незначительно наклонять монитор вперед и назад. Дополнительным элементом дизайна можно назвать также небольшой паз в передней части основания стойки. Туда можно складывать всякую мелочь, вроде флешек, скрепок, ручек и прочих карандашей. Качество использованных материалов не вызывает никаких нареканий, к сборке тоже претензий нет.

Для управления настройками используются аналоговые клавиши, расположенные на нижней грани экранной панели. Все кнопки обозначены пиктограммами, и чтобы в них разобраться, вам не понадобится много времени.

Стоит сказать, что если вы ранее имели дело с мониторами этого производителя, то в случае с iiyama ProLite E2480HS придется слегка переучиваться. Теперь меню состоит из пяти разделов. В первом можно настроить яркость и контраст, включить режимы Econ и Advanced Contrast. Тут же меняются профили i-Style Color. Далее настраивается геометрия изображения. В третьем пункте меняем гамму и цветовую температуру. Четвертый позволяет отрегулировать внешний вид меню и, наконец, пятый включает в себя ряд дополнительных опций, среди которых особо нужно отметить режим OD (Over Drive), полезный при просмотре динамичных фильмов и игр с множеством экшен-сцен.

Для подключения к компьютеру используются как цифровые HDMI и DVI-D-разъемы, так и аналоговые D-Sub и аудиоразъем. Последний, само собой, предназначен для функционирования встроенных акустических систем общей мощность 4 Ватта.

Разрешение матрицы составляет 1920x1080 точек, типовая яркость — 300 кд/м^2, углы обзора — 85 градусов по горизонтали и 80 по вертикали. Статическая контрастность 1000:1, а время отклика — 2 мс.

Стандартное время отклика составляет 8 мс, что довольно много даже для TN-матрицы, однако если включить режим OverDrive, визуально картинка становится динамичнее.

Что касается качества картинки, что к ней нет никаких претензий. Цвета мягкие, контраст умеренный, а яркость имеет хороший запас, чтобы использовать ее даже в светлых помещениях на уровне чуть выше среднего.

Отдельно стоит отметить наличие всех современных и даже немного устаревших разъемов, позволяющих подключить монитор буквально к любому источнику сигнала. Да и встроенные динамики, пусть и не очень мощные, всегда могут оказаться кстати, если, скажем, вам нужно просто озвучить казуальную игрушку или видеоролик из Сети.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Монитор ViewSonic VX2460h-LED

Компания ViewSonic время от времени любит "побаловаться" экспериментами. Иногда они связаны с оригинальными находками в дизайне, иногда с самыми последними техническими достижениями, иногда необычными функциональными возможностями, а иногда просто с потрясающе привлекательной ценой.

Не так давно инженеры и дизайнеры фирмы решили объединить все четыре вышеупомянутых черты в одну. Получился новый монитор VX2460h-LED.

Начнем с комплектации: сам ViewSonic VX2460h-LED, адаптер питания с двумя кабелями для различных розеток, сигнальный кабель HDMI, аналоговый сигнальный кабель D-Sub, диск и инструкция. Не заметили ничего странного? Правильно, привычного кабеля DVI в комплекте нет, зато есть непривычный HDMI. Причину этого вы узнаете позже, а пока перейдем к внешнему виду.

Сказать, что этот монитор смотрится просто здорово — значит ничего не сказать. Такой гаджет не стыдно поставить и в шикарном офисе, и в квартире, возле не менее шикарного системного блока. По какой-то своей прихоти дизайнеры сделали рамку вокруг матрицы экрана довольно широкой. Это в некоторой степени придает монитору определенную индивидуальность, но при этом такой вариант оформления может некоторым пользователям и не понравиться.

Зато сам корпус смотрится очень тонким, отчасти как раз из-за небольшой рамки вокруг экрана, а отчасти из-за того, что блок питания в корпус не встроен, а представляет собой отдельный адаптер с выходом 19 В и мощностью 40 Вт. Последнее значение свойственно исключительно "экологичным" мониторам, каким, собственно, ViewSonic VX2460h-LED и является.

Монитор нельзя вешать на стену, а для установки на столе предусмотрена изящная подставка на довольно тонкой ноге. Такой дизайн делает всю конструкцию почти невесомой на вид. Для управления функциями и настройками конструкторы предложили набор сенсорных клавиш в нижней части экранной панели. При этом для обозначения клавиш дизайнеры не стали рисовать пиктограммы, а просто нанесли ряд светлых точек. Так что вам придется запомнить, какая точка с какой стороны что делает.

Меню управления довольно традиционно для мониторов этого производителя и не заставит даже неопытного пользователя углубляться в инструкции: изменение яркости и контрастности, выбор цветового профиля или регулировка вручную, позиция картинки, динамическая контрастность и прочее... Все регулируется быстро и просто.

А вот и причина отсутствия в комплекте кабеля DVI-D! На задней панели монитора просто нет такого разъема. Вообще! Зато есть целых два HDMI и даже один D-Sub. Видимо, это для нетбуков или ультрабюджетных компьютеров. В любой более-менее современной видеокарте такой разъем имеется.



Размер экрана: 23.6" (60 см)
Тип матрицы: TN+Film
Разрешение: 1920x1080 точек
Размер точки: 0,2715 x 0,2715 мм
Тип подсветки: светодиодная
Яркость подсветки: 250 кд./м.кв.
Скорость матрицы: 5 мс
Углы обзора: 85/80 градусов по горизонтали/вертикали
Контрастность: 1000:1
Входы: 1 x D-Sub, 2 x HDMI
Размеры: 581 x 447 x 194 мм
Масса: 3.5 кг

Что же касается качества работы монитора, то в этом плане он не вызвал особых нареканий. Время отклика матрицы составляет 5 мс, что является средним показателем для матриц типа TN, однако более чем достаточно для просмотра фильмов и игр.

Картинка четкая и яркая. Точек засветки, как часто бывает в бюджетных мониторах, не обнаружено.

Итог: монитор у производителя получился весьма примечательный. Необычный дизайн, стильный внешний вид, оригинальный набор интерфейсов, хорошее качество изображения и, наконец, весьма привлекательная цена для такой диагонали — всего 220 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

MSI GX60 — новый геймерский лэптоп

Коллекция игровых мобильных компьютеров от MSI пополнилась ноутбуком GX60, который уже отправился на полки магазинов. Лэптоп обладает стандартным 15,6-дюймовым экраном, а быструю работу с играми и другими мультимедийными приложениями обеспечивает видеокарта Radeon HD7970M, оснащенная 2 Гб собственной видеопамяти. Геймеры наверняка оценят по достоинству четырехъядерный процессор AMD Trinity A10. Ноутбук поддерживает технологию Turbo Drive Engine, которая позволит "разогнать" его одним нажатием клавиши. Количество оперативной памяти устройства насчитывает 8 Гб, а для хранения файлов ноутбук оснащается HDD емкостью в 750 Гб. Киноманам должно понравиться то, что новинка обладает оптическим приводом Blu-ray. А для меломанов припасена стереосистема с динамика и сабвуфером THX, и усилением Audio Boost. Удобная клавиатура SteelSeries прекрасно подойдет как для запуска компьютерных игр, так и для набора больших текстов — при желании пользователя GX60 отлично покажет себя в качестве рабочего инструмента секретарей, копирайтеров и журналистов.

Mag II Gun: новое оружие

В рядах геймерских контроллеров ожидается пополнение — речь идет о световом пистолете Mag II Gun, который в первую очередь оценят по достоинству поклонники шутеров. Устройство, разрабатываемое в версиях для PC и PlayStation 3, готовит компания All Interactive Entertainment. В продажу новый световой пистолет должен поступить 13 ноября 2012 года. В основе работы контроллера — система, отслеживающая движения игрока. Стоить новинка будет $149 — как видим, цена "кусачая", и далеко не всем такое оружие будет по карману. С другой стороны, на геймпадах и в самом деле играть в шутеры неудобно — а Mag II Gun как раз и представляет собой альтернативу привычным, но не сильно комфортным джойстикам.

До нового года начнется производство iPhone 5S

Совсем недавно до полок магазинов добрался смартфон iPhone 5, однако Apple, похоже, все мало — компания уже вовсю готовит почву для запуска в производство нового iPhone 5S. Информацию об этом раздобыл ресурс DigiTimes. Как сообщает сайт, тестовое производство новых iPhone должно начаться в декабре текущего года, причем сначала планируется выпустить примерно 50-100 тысяч таких гаджетов. Также DigiTimes утверждает, что Apple пришлось ускорить процесс сертификации компонентов iPhone 5S, это объясняется теми проблемами, с которыми компания столкнулась в процессе производства предыдущей модели — напомним, Apple просто не удавалось выпускать iPhone 5 с надлежащей скоростью. Ожидается, что массовое производство iPhone 5S стартует в первом квартале 2013 года. Традиционно, Apple никак не комментирует новые слухи, однако вряд ли компания распрощается с традицией выпускать ежегодно по одному новому iPhone — как-никак, такие девайсы приносят производителю очень хорошие деньги.

Охлаждающая подставка для ноутбука Logitech N200

В полезности таких необычных гаджетов, как охлаждающие подставки для ноутбуков, сомневаться не приходится. В НиС я уже не раз рассказывал вам о моделях этих устройств, обладающих теми или иными преимуществами. Такие подставки полезны в двух случаях: если вам просто некуда поставить ноутбук и вы обычно держите его на коленях или прямо поверх одеяла, к примеру, гуляя по Сети, прямо не вставая с постели, или если вы с утра до вечера качаете файлы с торрент-трекеров и не желаете, чтобы встроенный в ноутбук вентилятор изнашивался слишком быстро. Особенно это актуально в жаркие летние дни.

Однако ранее описанные модели охлаждающих подставок при всех своих достоинствах имели один важный недостаток — постоянную скорость вращения вентилятора. Стоит сказать, что, к примеру, ночью зачастую его шум изрядно раздражает, например, если ноутбук стоит неподалеку от вас. К тому же ночью, как правило, температура понижается, и максимальные обороты не нужны.

Так, похоже, решила и компания Logitech, выпустив новую подставку N200 с возможностью переключения режимов работы вентилятора.

Поставляется N200 в обычной коробке с декоративным вырезом, и помимо самой подставки в ней вы не найдете ничего.

Сам по себе гаджет довольно компактный и, если честно, большие ноутбуки (скажем, 17 дюймов), на нем поместятся, что называется, впритык.

На верхней стороне, той, что из пластика, есть специальная решетка — через нее видны вентиляторы. Технически подставка состоит из двух частей — рабочей площадки с прорезями вентиляционной решетки и нижней части, покрытой специальной мягкой прокладкой из пористой ткани и мягким наполнителем. Так подставку намного комфортнее держать на коленях.

Решетка вентилятора расположилась прямо посередине и чуть выше центра верхней панели. Таким образом, поток воздуха должен "омывать" днище ноутбука примерно в районе процессора. Для более надежного удержания ноутбука на подставке верхняя панель оборудована резиновыми прокладками и небольшим желобком, в который упирается ноутбук нижней гранью.

В качестве источника питания вентилятор подставки логично использует любой свободный порт USB, длины кабеля для этого как раз хватает. Причем подключиться вы можете как к левым, так и к правым портам ноутбука.

А вот оно — главное достоинство Logitech N200: возможность регулировки тяги вентилятора. В самом деле, далеко не всегда необходимо, чтобы поток охлаждающего воздуха был слишком сильным. Скажем, зимой, когда в квартирах далеко не жарко, или ночью, когда лишний шум может раздражать. В общем, в данном случае вы имеете возможность с помощью простого переключателя уменьшить мощность потока и, соответственно, шум примерно вдвое.

Что касается эффективности подставки, то, как показала практика, она весьма высока. Во всяком случае, при включенном вентиляторе подставки внутренний вентилятор моего нетбука просто останавливался. Это хорошо по двум причинам: вентилятор меньше изнашивается, и к тому же внутрь корпуса не затягивается лишняя пыль. Ведь не секрет, что очищать внутренности ноутбука от пыли и уж тем более менять вентилятор — занятие крайне сложное. Правда, стоит сказать, что при половинной мощности охлаждающая способность подставки существенно падает, и потому в большинстве случаев стоит использовать максимальные обороты.

Итог: очень полезное и удобное в использовании приспособление. Отличное качество материалов, продуманный дизайн и полезная возможность регулировки оборотов вентилятора делают Logitech N200 одной из лучших охлаждающих наколенных подставок из существующих сегодня на рынке.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Планшетный компьютер Google Nexus 7



ОС: Android 4.1
Аппаратная платформа: NVIDIA Tegra 3, 4 ядра с частотой 1.2 ГГц, графический чип NVIDIA ULP GeForce
Экран: 7.0", IPS, 1280x800, емкостный
Оперативная память: 1 GB
Память для данных: 16 GB
Wi-Fi: 802.11b/g/n. **Bluetooth:** 4.0
Карты памяти: microSD
Камера: фронтальная (1.3 Мп), видео 1080p
Аккумулятор: Li-ionl, 4325 мА-ч
Вес, г: 340. **Размеры, мм:** 198.5x120x10.45

Сегодня многие пользователи уже поняли, что планшетные компьютеры большого формата (скажем, iPad) имеют не только ряд преимуществ, но и один важный недостаток: не слишком высокая мобильность. Если компактный 7-дюймовый планшет можно легко положить в объемный внутренний карман пиджака, куртки или пальто, то для устройства с экраном в 10 дюймов это номер уже никак не пройдет. Одним из лидеров на рынке планшетов малого формата сегодня без сомнения является планшет Google Nexus 7, не так давно появившийся и у нас на рынке.

Упаковка планшета очень компактная и содержит в себе сам планшетник, зарядное устройство, USB-кабель и мануал. Одним из главных преимуществ данного планшета является, конечно же, его цена (200 у.е. в США и на 100 у.е. дороже у нас за 16 Гб-версию). При этом за эту стоимость вы получаете один из самых мощных мобильных процессоров NVIDIA Tegra 3 и самый современный S-IPS экран с HD-разрешением. Вот тыловой камеры и 3G-модуля в модели нет. Последний появляется только в 32-гигабайтной версии планшета, которая стоит еще на 100 долларов дороже.

Впрочем, лично я эту проблему довольно давно для себя решил, приобретя 3G-WiFi-роутер для своего iPad 2.

Дизайн планшета крайне простой. Нет никаких изысков в формах и бижутерии в оформлении. Все строго, но аккуратно и стильно. Лицевая панель представляет собой экран и камеру, вынесенную на короткий край. Камера радует разрешением 1,3 мегапикселя и, при желании, может сработать как основная.

Задняя панель черная, выполненная из текстурированного пластика, что не позволяет залапать планшет отпечатками пальцев. И пусть вас не смущает применения пластика вместо алюминия. Шасси планшета выполнено из магниевого сплава, так что прочность гаджета никак не пострадала.

Задняя сторона также имеет длинную и узкую прорезь с решеткой, за которой прячется динамик.

Из органов управления имеется только кнопка включения и качелька громкости. Для зарядки аккумулятора и общения с компьютером используется порт microUSB. Как не жаль, но слота для карт памяти нет.

Экран выполнен по современной технологии IPS, что влечет за собой отличные углы обзора, высокий контраст, яркость и неплохую цветопередачу. Запаса по яркости хватает, чтобы картинка не "исчезала" на ярком солнце.

Разрешение экрана составляет 1280x800, что позволяет отлично просматривать на нем фильмы и фотографии, однако шрифт на интернет-страничках смотрится несколько мелковато, приходится увеличивать текст примерно вдвое. Динамик монофонический, но достаточно качественный. Для просмотра фильмов вполне годится.

В качестве ОС планшет использует современную "родную" оболочку Android 4.1.2, без изменений от производителя. К слову, в скором времени ожидается обновление до версии 4.2, в которой заявлено множество полезных изменений вроде динамических приложений на экране блокировки и многопользовательский режим.

Как и следовало ожидать, приличная начинка позволила планшету работать на редкость быстро. Оно и понятно. Процессор-то четырехъядерный. Любые игры и приложения летают без всяческих намеков на притормаживания. Нельзя, правда, сказать, что планшет самый быстрый в своем классе. Все потому, что в нем используется экономичная версия чипа.

Зато от одного заряда планшет со средней нагрузкой работает более 12-ти часов. Если же загрузить его по полной, то это время сократится примерно на три часа. Кино смотреть вы сможете семь часов без перерыва. Вот только стоит учесть, что 3G-модуля в планшете нет, и потому для аккумулятора емкостью 4325 мА-ч такой результат вполне предсказуем.

Итог: Если вам нужен небольшой экран и компактные размеры, а в список предполагаемых применений входят кино, серфинг по Сети, игры и букридер, Nexus 7 — отличный выбор. Только рекомендую брать версию на 32 Гб с 3G-модулем или, если хотите сэкономить, просто купить 3G-WiFi-роутер.

Иван Ковалев SilentMan@tut.by

Мультимедийная клавиатура SVEN Multimedia EL 4005 MH

Среди айтишников уже довольно давно ходит шутка о том, что любой сисадмин способен целую неделю питаться крошками, которые можно вытрясти из под клавиш клавиатуры.

Не знаю, как крошками, но вот всяческой грязи и пыли под этими кнопками обычно скапливается неимоверное количество. Причем, как правило, вся эта пыль успешно садится не во время работы, а как раз когда клавиатура, так сказать, бездействует. И если некоторые "клавы" легко разобрать и почистить, к примеру, просто сняв всю верхнюю панель с кнопками и отмыв с моющим средством под хорошей струей из душа, то современные модели такой полезной возможностью чаще всего не обладают.

Некоторые пользователи на ночь закрывают клавиши от пыли салфетками, некоторые покупают специальные компактные пылесосы для чистки компьютерных комплектующих и гаджетов. А некоторые производители, такие как SVEN, создают клавиатуры вроде Multimedia EL 4005 MH.

Данный гаджет полностью решает две проблемы: предохраняет кнопки от попадания пыли, когда вы не работаете за компьютером, и превращается в клавиатуру с подставкой под кисти рук, когда работаете.

В плане дизайна SVEN Multimedia EL 4005 MH смотрится очень строго и стильно. Буквально вся она выполнена из черного матового пластика, причем крышка-подставка с одной стороны еще и с "бархатным" soft-touch-покрытием, весьма модным сегодня у большинства производителей устройств ввода и прочей периферии.

Конструкция крышки так же проста, как и гениальна. Две "створки" крепятся друг другу и к самой клавиатуре на шарнирных подвесках и в разложенном состоянии представляют собой плоскую крышку из двух створок, а в сложенном — удобную подставку для кистей.

Как в знаменитом экранном чехле SmartCover для планшета iPad2, крышка клавиатуры SVEN Multimedia EL 4005 MH оснащена парой магнитов, призванных удерживать ее на месте в закрытом состоянии. Поднять же крышку, превратив ее в полноценную и довольно широкую подставку, очень просто: потянуть с двух сторон вверх и на себя, после чего она сложится в остроугольный треугольник.

Что касается самой клавиатуры, то она вполне обыкновенная. Раскладка стандартная, правда, дизайнеры почему-то решили, что кнопка "слеша", которая в разных раскладках находится или над кнопкой Enter, или рядом с ней, лучше будет смотреться возле кнопки Backspace. Для этого они даже укоротили ее более чем вдвое.

Клавиши, как и крышка, сделаны из мягкого soft-touch пластика, так что набирать тексты с их помощью очень приятно. Латинские и русские символы нанесены на клавиши одним только серым цветом, что, признаться, первоначально смотрится не слишком презентабельно. Однако после включения подсветки ситуация кардинально меняется. Освещение кнопок осуществляется с помощью электролюминесцентных светодиодов. При этом основные клавиши подсвечиваются белым цветом, а сенсорные кнопки на мультимедийном блоке — синим. Яркость подсветки можно регулировать специальным крутящимся колесиком.

Что касается упомянутой сенсорной мультимедийной панели, то она, традиционно для клавиатур такого типа, расположена над полосой функциональных клавиш и представляет собой набор пиктограмм, определяющих те или иные мультимедийные функции. Однако одной только крышкой/подставкой, подсветкой и мультимедийными сенсорными кнопками конструкторы не ограничились.

На левом и правом торцах клавиатуры расположилось по одному USB-разъему, которые позволяют легко и удобно подключить, к примеру, USB-накопитель, мышку, вентилятор с USB-питанием или любой другой гаджет с аналогичным разъемом, кроме тех, что требуют повышенного энергопотребления — внешних жестких дисков или пишущих внешних приводов.

В комплекте с клавиатурой имеется также диск с драйверами, правда, я не понял, зачем они нужны, ибо Windows XP и так превосходно воспринимает все дополнительные кнопки соответственно отведенным им функциям.

Что касается удобства набора, то в этом плане SVEN Multimedia EL 4005 MH очень порадовала. Несмотря на то, что клавиши низкопрофильные, ход у них достаточно четкий и тихий. Даже в глубокой тишине процесс набора почти не слышен.

Итог: оригинальный и очень функциональный гаджет. Если вы нуждаетесь в хорошей подставке под кисти и не любите грязь между клавишами клавиатуры, то вместе с приличной функциональностью вы можете получить первое и навсегда избавиться от второго.

Иван Ковалев SilentMan@tut.by

Сенсорная мышь Logitech Touch Mouse M600

В последнее время многие производители балуют нас различными необычными, если не сказать экзотическими, гаджетами. Есть оригинальные акустические системы, интересные клавиатуры, полезные приспособления. Вот и очередная необычная мышка появилась. Ее автором стала компания Logitech, которая, как известно, собаку съела на самых разных манипуляторах и устройствах ввода.

На этот раз инженеры решили наиболее продуктивно и плотно поработать с дизайнерами, и результатом этого стала оригинальная мышка, объединившая в себе необычность, удобство сенсорных технологий и потрясающий внешний вид гаджета — Logitech Touch Mouse M600.

Честно говоря, то, что я достал из коробки, на первый взгляд напоминает не мышку, а кусок мыла оригинальной формы и цвета или обточенный потоком горной реки камень, но никак не высокотехнологичное устройство.

Кроме того в коробке отыскался фирменный миниатюрный нано-ресивер Unifying, а также мягкий чехол для хранения и переноски мышки.

Конструктивно мышка сделана так, что сразу и не поймешь, как ею пользоваться. На верхней панели серого цвета, с нанесенным оригинальным узором под змеиную кожу, нет ни одной кнопки, равно как и ролика скроллинга. Оказывается, кнопка — это вообще весь корпус мышки, точнее — его верхняя часть. Именно она смещается по вертикали при нажиме на основание, в котором и прячется одна единственная клавиша.

В основание мышки встроен батарейный отсек на два элемента AA и гнездо для хранения ресивера. Там же расположен лазерный сенсор. Стоило ли сомневаться, что, благодаря идеально округлой форме, в руке мышка будет лежать как влитая? Ну, а так как мышка идеально симметричная, она одинаково удобна и для правшей, и для левшей.

Для обеспечения функционала мышки инженеры компании придумали оригинальный прием. Вместо того чтобы нажимать на физические клавиши пальцами, они встроили под поверхность верхней панели сенсор, распознающий только прикосновение человека. Простое нажатие на корпус, скажем, карандашом, ничего не даст. Зато нажав на корпус, предварительно прикоснувшись пальцем к левой части мышки, вы имитируете нажатие на левую кнопку, точно так же и с правой. Колесико же скроллинга хоть и отсутствует физически, тем не менее, отлично симулируется, достаточно просто провести пальцем в привычной области мышки. В общем, все, как если вы бы пользовались сенсорным экраном смартфона, но только без экрана и без смартфона.

Кстати, еще одним преимуществом такого скроллинга является его плавность. Скорость прокрутки страниц напрямую зависит от скорости движения вашего пальца, вот только для работы это функции надо установить сервисное ПО Logitech Flow Scroll. Обмен информацией с ресивером происходит на традиционной частоте 2.4 ГГц, а расстояние до него от мышки может составлять даже более привычных десяти метров.

Итог: очень оригинальное устройство как внешне, так и конструктивно. Нельзя сказать, что оно отлично подойдет для игр любого жанра, скорее только для казуальных стратегий и головоломок, но для повседневной работы мышка более чем годится. А учитывая экзотичность самого гаджета, она может стать и оригинальным подарком.

Иван Ковалев SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели.

Больше месяца на нашем сайте проходило голосование за самые нужные и любимые рубрики. Голосовать можно было за любое количество рубрик. Десятка самых популярных получилась следующей:

Обзоры 71% (195 голосов)
Анонсы 52% (143 голоса)
Наша почта 51% (140 голосов)
Пыльные полки 49% (135 голосов)
Кино 45% (124 голоса)
Новости 41% (114 голосов)
Ретроспектива 37% (103 голоса)
В десятку! 36% (100 голосов)
Чтиво 35% (98 голосов)
Интервью 35% (98 голосов)

Это очень ценная информация для редакции. Но есть некоторые детали, интересные именно для "Нашей почты". Во-первых, мы впервые имеем более-менее объективный ответ на давний спор о нужности рубрик. Во-вторых, нельзя не заметить, что более половины читателей "ВР" считают необходимым сохранить "Нашу почту". Признаюсь, что эта цифра намного превышает мои представления. И могу это достаточно точно объяснить.

Всем понятно, что "Наша почта" не может существовать без читательских писем. От этого совершенно очевидного факта нельзя не сделать следующий логический шаг: для существования "Почты" нужно хоть иногда писать в редакцию. Каждому, кто хочет, чтобы "НП" существовала. И вот я беру базу писем, которая ведется с 2005 года, и вижу, что за 7 лет в газету пришло 1062 письма. Это достаточно много. Их авторы заслуживают глубокого уважения и благодарности. Но сколько этих авторов? Разве 51% от числа читателей "ВР"? Нет и далеко нет. Даже при нынешнем скромном тираже это в 2-3 раза меньше 51%. То есть где-то в Беларуси есть минимум 1500 человек, которые хотят, чтобы в газете "Виртуальные радости" была рубрика с читательскими письмами, но за 7 лет они не нашли время написать каких-нибудь 2-3 абзаца о чем угодно для этой рубрики! Я совершенно искренне пребываю в недоумении, потому что у меня это просто не вмещается в голове.

А еще потому, что в ноябре в редакцию "ВР" не пришло ни одного письма.

Кто-нибудь представляет себе "Нашу почту" без писем? Дело ведь не в том, что эту полосу редакция не способна заполнить своими силами. Если взять, например, октябрьский номер "ВР", то письма составляли чуть более 4% его содержания. У нас есть резерв достаточно интересных, на наш взгляд, материалов, которые легко слопают освободившееся место. Но ведь 51% требует "Почту"! Это, между прочим, обратная связь, без которой "ВР" невозможно вообразить. Конечно, редакция может сочинять письма сама. Но это будет совсем другая рубрика, а именно "Дебаты". Даже совсем не трудно мне самому сочинять письма и самому на них отвечать, но это, опять же, другая рубрика — "Палата №100". Именно поэтому я, а до меня Nickky, рефреном повторял в каждой "НП": "Пишите! Пишите обязательно! Ждем ваших писем!"

От "Почты" ко всей газете. Если "Наша почта" держится на тысяче активных читателей, то в той же мере вся газета "Виртуальные радости" держится на нескольких сотнях подписчиков. Я прошу меня простить, но это просто математический факт: газета держится на подписчиках. Несмотря на то, что подписка дешевле розницы. Несмотря на то, что подписчики — малая часть нашей аудитории.

Понимаете, в чем аналогия с "Нашей почтой"? Есть 1500 читателей, которым интересна "НП" и которые очень малым трудом могут обеспечить ей качественное другое существование. И есть еще больше читателей "ВР", которые заинтересованы в ее существовании и могут еще меньшим трудом обеспечить газете стабильное существование в будущем. Нужно ли говорить, какое будущее ждет "НП" и "ВР" в противном случае? Думаю, это и так ясно.

Поэтому я еще раз напомню, что:

— Цена подписки в среднем намного ниже розничной цены. Если в начале полугодия цены примерно равны, то к последнему месяцу разница доходит до 40%.

— Не обязательно надеяться на надежность своего почтового ящика. Подписаться можно и в киосках "Белсоюзпечать". Ваша газета будет ждать вас в киоске, так что вы даже сохраните ритуал похода в киоск и общения с продавщицей.

— От подписки прямо и в очень большой степени зависит бюджет газеты. В конечном счете, будущее газеты определяется не тиражом, а именно числом подписчиков.

В общем, вот такое письмо почтальона Ануриеля читателям "Виртуальных радостей". Жду комментариев. И конечно, можете резать и кромсать это письмо, как хотите. Главное — подписывайтесь на "ВР" и пишите в "НП".

Теперь предоставлю слово MDL'у, рассуждения которого, на мой взгляд, получились очень в духе "Нашей почты".



MDL

Что бы человек ни делал, в итоге он будет действовать, в основном, в следующих целях: заработать деньги, развлечься, оставить след после себя в истории. Думаю, создатели компьютерных игр в основном действуют в первых двух целях — создания развлечений и получения прибыли. Но люди — везде люди, и творческие идеи требуют реализации — отсюда получаются те великолепные, пусть и не всегда успешные в коммерческом плане проекты, на которых уставший от концентрированной зрелищности геймерский ум отдыхает морально и эстетически. Поначалу подобные авторские проекты были маргинальными и нерентабельными. Но сейчас в этом плане хорошие тенденции для вольных художников геймдева. Появилась субкультура инди — т.е. сам себе творец и мерчендайзер. Плюс такой проект как kickstarter или запущенные параллельно с ним студией Ice-Pick Lodge "Нити" помогают с минимальными ограничениями свободы разработчика и без посредников получать средства на реализацию своих самых безумных идей.

Но пока все-таки требования аудитории к играм, как к развлечению в первую очередь, диктуют большинству разработчиков даже сферы инди поп-культурное направление разрабатываемых проектов. Т.е. в итоге получаем продукт на первый взгляд авторский, некоммерческий: вычурный, ни на что не похожий стиль, оригинальный мир с неповторимыми внутренними законами, зачастую великолепная музыка — что еще надо для счастья? В принципе, это хорошо: человек получает духовную пищу для удовлетворения своей эстетической жажды, а пополнение ее и является одной из целей любого вида искусства. Но вот, что меня откровенно волнует и не устраивает — ограниченность во вкусах и идейная пустота проектов реалистичных. Я говорю про игры, затрагивающие исторические проблемы, военные конфликты, либо воссоздающие проблемные жизненные ситуации (тот же Heavy Rain, к которому, кстати, трудно найти претензии). Конечно, глупо рассматривать ставшие конвейерными продуктами серии Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield. Но, между прочим, начинали они чуть ли не как исторические реконструкции, стараясь более менее достоверно воссоздавать кровавую историю человечества. Стоит взять во внимание также проекты, использующие на вооружении визуальный реализм и пытающиеся затронуть какую-либо сложную жизненную проблему — в основном это хорроры вроде серии Silent Hill, тот же Heavy Rain, криминальные драмы — Mafia, Condemned, замечательные русские проекты Анабиоз: Сон разума и Мор.Утопия. Объединяет все вышеперечисленные образцы мировой промышленности развлечений в первую очередь игра на человеческих чувствах — нас пытаются заставить сопереживать, бояться, искать решение конфликта между персонажами. В общем надо задействовать немаловажную часть человека — творческое начало.

За многовариативный подход можно похвалить серии Deus Ex, Thief, игры E.Y.E.: Devine Cybermancy и Dishonoured. Спасибо этим играм и за то, что они дают человеку свободу оставаться собой и не уничтожать все на своем пути только потому, что разработчики так сказали. Помню, когда будучи еще ребенком, сидел вместе со старшими ребятами, и они попеременно играли то в Half-Life, то в Carmageddon, то в Star Craft, а я спрашивал: что в этой или той игре надо делать? И мне отвечали просто и внятно: всех убить! Да ладно бы только это. Так вот сейчас на подходе такие проекты как Hitman: Absolution, Far Cry 3. Обе игры наверняка замечательные, в Absolution так и вовсе обещано прямо-таки запредельное число вариантов действий. Ну а если взглянуть с моральной точки зрения? Hitman сделали чуть ли не симулятором садиста-убийцы, а FarCry 3 — вообще: "секс, наркотики, рок-н-ролл". Мейнстрим, в общем, вроде его и осуждать не принято.

Но вот в большинстве достаточно агрессивных игр, где перед глазами постоянно маячит оружие, кто-то гибнет, истошно орет, пытается вогнать нас в липкий пот и дрожь, все-таки есть фальшь. Знаете, в чем она? Да в том, что в жизни ситуации намного хуже бывают. На вас не кто не прыгает с кровавой слюной на острых зубах, но и моральный террор никто не отменял.

Проекты подобные Heavy Rain и "Мор.Утопия" как нельзя ближе подобрались к той грани, когда разработка игр становится таким же полноценным искусством, как съемки серьезного взрослого фильма, написание книги или постановка драмы на сцене театра. Но такие игры смотрятся одиночными выстрелами на фоне артиллерийской канонады популярных постановочных проектов.

Еще одна проблема — нежелание каждый раз идти новой дорогой. Отсюда и появление конвейера игр, и ремейки, перезапуски и прочее. Спокойней ведь работать, когда ты уже хотя бы на 50% знаешь, что проект окупится только хотя бы из-за имени. И не только в играх подобные тенденции — вообще во всех сферах различной индустрии.

А вот сейчас хочу пожурить отечественных разработчиков. Во-первых — стоит брать пример с Запада. Но в чем? Посмотрите, сколько раз и с каким пафосным патриотизмом воспеты во всех жанрах искусства Перл-Харбор, набившая оскомину высадка в Нормандии, позорный грабеж американской армией Ирака и бессмысленное "миротворство" сил НАТО. Вот только оставив в стороне политику, скажу: освещая эти события, разработчики правильно делают! Они не забывают показывать свою историю, какая уж есть.

А мы... Мы — славянские народы, пережившие столько крови за время существования, начиная с времен князей и далее: война с французами, первая мировая, турецкая война, революции, вторая мировая, Афганистан, Чечня. Нет места и времени перечислять все трагические события, подробности которых только в словесном варианте заставят пульс рвать сосуды в бешеном ритме и затмят любой хоррор со всеми искусственными средствами полного присутствия. Вот почему об этом молчат-то? Да вы почитайте русских, белорусских, украинских писателей! Я думаю любому из среднестатистического читателя ВР стоит найди в себе силы и желание прикоснуться к страницам истории, написанным не политизированными историками, а живыми свидетелями тех событий, которые пропустили их через свой талант и явили прекрасные произведения. Булгаков "Белая гвардия" (пьеса "Дни Турбиных"), Пастернак "Доктор Живаго", Шолохов, Солженицын, даже Маяковский — на самом деле в толще его советской пропаганды он абсолютно непредвзято описал дух того тяжелого, голодного, кровавого времени. Я не говорю делать игроизации их произведений. Наверняка получится криво и вызовет кучу нареканий. Но ведь можно взять как великолепную основу для материала своего проекта?

Ну, сколько раз нас бессмысленно пугали и пугают мутантами, зомби, декалитрами крови и километражом кишок, выбрасываемых на экран. Ведь пустота это все! И я не призываю смаковать расчленения в исторических проектах, достаточно показать саму ситуацию, когда кругом предательство, смерть, неопределенность, вакханалия и кровь, проливаемая то ли за светлое будущее, то или в отместку темному прошлому. Покажите исторические реалии без прикрас, и вам скажут спасибо, что не даете забыть. К тому же выдумывать глупенький фантастический сценарий не придется.

Тема второй мировой заезжена, но хочется сделать игру по тому времени? А наш писатель Быков? Это у него-то банальные ситуации? Десятой части его творчества на несколько дорогостоящих проектов хватит.

Я прекрасно понимаю, что мое чтение морали и отчасти графоманство выглядит как злостный неформат в антураже нашей газеты. Но я считаю, что хотя бы изредка подобные темы должны обсуждаться.

Идея, как душа творчества, — это часть Идеального. Идеальное определил еще Платон, сказав, что это невидимый, неизменный, вечный мир идей, в то время как реальное — это только мир копий этих идей, более или менее приближенных к образцам.

Неизменность идеального позволяет использовать его как опору, чтобы строить на нем более высокие и сложные конструкции. Которые в отсутствие идеального невозможны.

Платон не просто так придумал свое Идеальное, а с целью противостояния софизму. Софизм декларировал (и весьма успешно доказывал) относительность всякой истины, субъективность всего. Успех софизма неминуемо привел бы к разложению всякого порядка, разрушению межчеловеческих связей и гибели цивилизации (античных греков).

Софизм XX и XXI века — это постмодернизм. Он на более высоком уровне аргументирует относительность истин, субъективность (как ни странно, вместе с отсутствием субъекта). А потому приводит к разложению сложных форм, невозможности создания высокого.

То есть существует прямая связь между наличием объективных всеобщих вечных идей и возможностью создания человеком долговечных, сложных, изысканных, высоких творений.

Если переходить к играм, то эта формула проблематична обеими своими частями. С *одной стороны*, игры возникли в эпоху постмодерна, поэтому не составляет труда создать постмодернистскую игру (то есть игру без идей). Создать игру с идеей (например, в жанре реализм) — это нетривиальная задача, нужно переступить достаточно высокий порог. Это так же сложно, как, например, изобразить что-то в стиле реализм церковному хору при поддержке органа. Того же В. Быкова в исполнении средневекового хора ты себе представляешь?

Это не значит, что невозможно хору и органу передать Быкова. Это значит, что требуется очень нетривиальное творческое усилие и глубокое владение выразительными средствами.

Но актуальность постмодернизма ставит под вопрос необходимость самого этого усилия! Зачем оно, если а) постмодернизм — самое передовое направление искусства современности и б) нынешние игры чувствуют себя в постмодернизме, как рыбы в воде. Зачем творчество и усилие?

С *другой стороны*, преодолеть постмодерн и заложить в игру идею нужно для чего? Для создания игры качественно нового класса сложности. Вместо игры-избушки создать игру-небоскреб. Для этого нужна опора. Но есть ли видение такой игры? Есть ли потребность игровой аудитории в целом? Есть ли возможность взяться за такую стройку тому меньшинству, которое хочет этой стройки?

Таким образом, при...

— проблематичности сочетания идеальности и игры...

— отсутствии потребности в таком сочетании, как фундаменте развития...

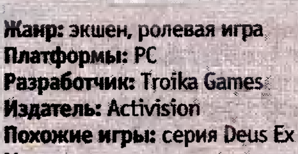
...задача создания игры с идеей превращается в задачу вытягивания себя из болота за волосы.

Должна быть потребность или в развитии игр, или в выходе игр за рамки постмодерна. Иначе не будет ничего.

Простите, загрузил, наверное... Но какой вопрос, такой ответ. Надеюсь, другой раз поговорим о чем-то более простом и приятном. До встречи в новом году!

Дыдышко Артем aka Anuriel
(anuriel@anuriel.com)

Все письма читателей публикуются с сохранением авторской орфографии и пунктуации.



Жанр: экшен, ролевая игра
Платформы: PC
Разработчик: Troika Games
Издатель: Activision
Похожие игры: серия Deus Ex
Минимальные системные требования: Процессор Pentium III с тактовой частотой 1,2 ГГц; 384 мегабайт оперативной памяти; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 3,5 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: Процессор Pentium IV с тактовой частотой 2,5 ГГц; 1 гигабайт оперативной памяти; видеокарта с 128 Мб ОЗУ; 3,5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Дата выхода: 16 ноября 2004 года

Vampire: THE MASQUERADE BLOODLINES



Пожалуй, из европейской нечисти к современному миру больше всех адаптировались вампиры. На смену румынским князьям, живущих в мрачных готических замках, пришел современный вид нежити, рассматривающий людей не только как источник пропитания, но и как силу, которой можно управлять и бороться за нее. Такая концепция легла в основу вселенной World of Darkness, имеющую в своем портфолио не одну настольную игру, несколько книг и кучу фанфиков. Неудивительно, что скоро подоспели игровые адаптации. И если первый блин, Vampire: The Masquerade — Redemption, скорее оказался комом за счет своей аркадности и забагованности, то вторая игра по вселенной, Bloodlines, созданная в застенках именитой Troika Games, оказалась на порядок лучше.





> Вампиры, притворяющиеся людьми, которые притворяются вампирами.
>
> Энн Райс, "Интервью с Вампиром"

Первое условие бессмертия — смерть

Эта вариация Лос-Анджелеса явно не заслуживает того, чтобы в ней счастливо жить — бомжей и проституток на улицах больше, чем случайных прохожих, за очередным углом можно успешно натолкнуться на чей-нибудь труп, а каждое мало-мальски обжитое здание с удовольствием откроет перед вами набор своих скелетов в шкафах. Неудивительно, что в один хороший вечер (хороший ли?) альтер-эго игрока кусает вампир. Вроде как даже без его воли. Но радоваться новому обличию долго не пришлось, потому как очень скоро в квартиру вламывается группа захвата, персонажа и его Создателя отправляют на суд, где последнему незамедлительно выносят смертный приговор. И только по счастливой воле случая бренная геройская шея избегает меча. Вместо казни вашему протагонисту быстро объясняют что к чему, дают работу и бросают в большой город. Представление началось. Все остальное уже зависит от вашей смекалки и линии поведения.

Игра по правилам

Как всякая уважающая себя RPG, Bloodlines начинается с генерации персонажа. У нас есть выбор: ответить на ряд каверзных вопросов и в итоге получить готового вампира, соответствующего вашему психологическому профилю, или же вы можете лично указать клан, за который будет играть ваш вампир, и распределить очки умений. Стоит внимательно отнестись к данному этапу, ведь клан будет определять весь ваш дальнейший стиль прохождения. Любите силовые методы решения проблем — вам прямая дорога в отряды Бруха или Гангрелл, предпочитаете бесшумно устранять соперников и оставаться незамеченными — Носферату радостно примут вас в свои холодные объятия. Все решаете не ружьем, а словом — кланы Тореадор и Вентру получат в свои ряды нового члена, а для любителей острых ощущений и чего-нибудь необычного советуем выбрать Малкавиан. Эти ребята напоминают сбежавших пациентов дурдома, и прохождение за них постоянно сопряжено с галлюцинациями главного героя, диалогами, страдающими чудовищными оборотами, а также заклинаниями, вроде наложения эффекта безумия на врагов.

Система прокачки персонажа представлена боевыми, шпионскими и ментальными способностями и навыками поглощения урона различного типа. В свою очередь на способности влияют атрибуты (физические, социальные, ментальные) и умения (таланты, навыки, знания). За выполнение основных и побочных квестов игрок получает очки, которые можно вкладывать в атрибуты и умения. Например, мы прокачали физический атрибут силы, за счет этого у нас повысились способности боя без оружия и драки с холодным оружием, что даст больше урона в рукопашном бою. Кроме вышеперечисленного, у каждого клана есть свои уникальные дисциплины — по сути, магия, использующая ограниченный запас крови вампира, она помогает как в бою, так и в мирной жизни. Система взаимодействия с окружающей средой построена на постоянной проверке умений. К примеру, нужно взломать компьютер. Для этого требуется способность хакерства 5. Если у нас атрибут смекалки равен 2, а знание компьютеров 1, то требуемый скилл будет равен 3, и компьютер мы не взломаем. В этом случае либо выполняем какой-нибудь квест, либо бежим в магазин и покупаем книгу по компьютерам и повышаем навык. Но не стоит забывать, что на изучение книг влияет способность обучения. Выглядит сложно, но на практике очки быстро вкладываются в нужные способности. Не стоит забывать о том, что очков на все не хватит, и развить персонажа, крушащего врагов налево и направо и в то же время ведущего интеллектуальные беседы, невозможно.

Жизнь — это театр, а люди в нем — еда

Наверное, самая большая заслуга разработчиков из Troika Games заключается в том, что их вампиры получились удивительно разнообразными и живыми. Будьте уверены — малкавианка, страдающая раздвоением личности, устроит перед вами импровизированный спектакль, в процессе которого откроется не одна тайна, а каждая половинка личности будет почем свет дискредитировать вторую. Местный торговец взрывчаткой выдаст вам целый тарантиновский монолог, сводящийся к тому, что не стоит никому рассказывать о его маленьком бизнесе. Князь вампиров, страдающий наполеоновскими замашками, со скучающей ноткой в голосе выносит приговор вашему Создателю. После таких выступлений хочется сказать "Верю!"

Квесты в игре под стать персонажам — отсутствием разнообразия не страдают. Простое задание в духе "принеси колье из заброшенного отеля" превращается в импровизированное путешествие по кругу ада в компании с буйным полтергейстом, который совсем не желает, чтобы это колье вынесли. Где-то придется раскинуть мозгами, вроде задания в картинной галерее, когда нужно немного вспомнить Библию, чтобы восстановить очередность. Радует, что большое количество заданий можно выполнить вполне мирным путем — используя навыки убеждения, соблазнения и запугивания. Боевые задания решаются в основном через рукопашный бой с применением дисциплин — с их помощью вампир превращается в настоящую машину смерти, которая уворачивается от ударов аки Нео. С огнестрельным оружием все сложнее — патронов не слишком много, и по урону стволы уступает старому доброму топору, поэтому целесообразность прокачки стрельбы под большим вопросом.

Дабы жизнь вампира не казалась малиной, в Мире Тьмы существует так называемый Маскарад, за выполнением которого следит Князь. Этот своеобразный кодекс сводится к двум основным правилам: не раскрывать свою сущность на людях и не убивать людей в открытую в мирных зонах. Пять нарушений Маскарада и игра заканчивается. Мало того — некоторые квесты в игре, если вовремя не среагировать или не так поступить, тоже могут привести к штрафным санкциям. Кроме вышесказанного, вампир имеет параметр человечности, который отвечает за внутренний самоконтроль. Убиваете невинных — показатель уверенно уменьшается, и вы получаете неконтролируемого зверя в человеческой шкуре, постоянно нарушающего Маскарад.

Выживаемость вампира во многом зависит от питания. Конечно, в открытую кусать глотки людям не стоит — иначе будет нарушение Маскарада и пристальное внимание полиции. Делать это разрешается либо в боевых зонах, где можно без зазрения совести кусать всех подряд, либо заморочить голову какой-нибудь одинокой девушке в ночном клубе — никто не будет обращать на вас внимания в процессе моциона. Если есть дефицит в людях или ситуация не позволяет — позволяется воспользоваться перекусом в виде пакетов крови и крыс в канализациях.

Мертвая красота

Неизвестно, что произошло, но, видимо, покуда дизайнеры из Troika батрачили без выходных, адаптируя Мир Тьмы на экраны мониторов, программисты взяли отпуск и дружно свалили на Багамы, лениво оттуда посылая по e-mail куски кода. Иначе как объяснить тот факт, что движок Source, вполне успешно работающий даже на слабых компьютерах в Half-Life 2, безбожно тормозил на рекомендуемой конфигурации в Bloodlines? А за время, затраченное на загрузку локаций, можно было бы связать шарфик. И это если не упоминать частые вылеты, зависания, несрабатывания скриптов, рваную анимацию в роликах и падение частоты кадров. Хвала и почет фанатам — их стараниями игра была вычищена от большинства критических багов, и теперь играть можно более-менее комфортно.

С другой стороны, анимация персонажей вызывает восторг. Все лица как живые — весьма натурально хмурятся, улыбаются, надменно смотрят, огорчаются. Словом, выражают весь спектр эмоций, и это за семь лет до L.A. Noire, которая использует мимику как основной инструмент в расследованиях преступлений.

Каждый район спроектирован со своим уникальным стилем. Жуткое голливудское кладбище, величественные небоскребы Даунтауна или загадочные пагоды в китайском квартале — все прорисовано с любовью и вниманием к мелочам. Хоть улицы города по-своему красивы, но в них явно не хватает жизни: персонажи просто заранее расставлены по местам и играют свои роли. Все — одна большая и красивая ширма с мертвыми статистами.

Бродить по замусоренным улицам Города Ангелов было бы скучно без музыкального сопровождения. Каждая локация имеет свой уникальный саундтрек. В китайском квартале играют азиатские мотивы, в Санта-Монике вашим спутником будут неспешный лаундж, а в Даунтауне — электронщина с примесью готики. Кроме того, в местных клубах можно услышать композиции популярных исполнителей вроде Ministry, Tiamat, Lacuna Coil. В главном меню можно угадать сильно заремиксованную Angel от Massive Attack.

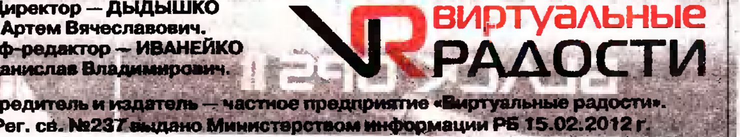
Осиновый кол в сердце

Примерно с последней трети игры акцент смещается в сторону экшена, и тут разработчики делают один промах за другим — сужают и без того небольшой мир до коридорных уровней и начинают пускать орды врагов. Утонченные диалоги уступают место бездумной бойне, основанной на быстром нажатии левой кнопки мыши, боевая система тут, мягко говоря, непроработана — небогатое количество ударов, вечно мельтешащие туповатые враги вряд ли кому-то доставят удовольствие. И если к этому времени боевые персонажи, подобно Терминатору, расщепляют врагов в прах одним ударом, социальные персонажи скрежещут зубами от негодования и клянут разработчиков. Компенсацией за эти мучения станут невнятные пять концовок, которые уже и смотреть нет желания. После таких издевательств хочется забросить диск с игрой куда-нибудь и никогда больше к нему не возвращаться.

Paranoid

Bloodlines не хватило совсем немного, чтобы стать одной из лучших RPG в истории, став в один ряд вместе с именитыми Planescape: Torment или Fallout. Вместо этого мы получили совершенно неоднозначную игру, которую можно бесконечно восхвалять и ругать одновременно. Чувствуется, что будь у разработчиков еще с полгода, и вампирский Лос-Анджелес заиграл бы совершенно новыми красками. Увы, богатым дядям из Activision срочно понадобились хорошие продажи под Рождество, в результате чего на рынок был выброшен сырой продукт. Для Troika Games он оказался последним.

Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

© «Виртуальные радости» 2012.

Подписано в печать 5.12.2012 в 23.30.
Тираж 7011 экз.
Заказ № 5527.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.
П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12